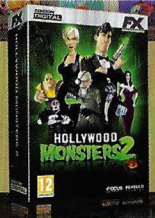


DOS JUEGOS HOLLYWOOD MONSTERS 1 + 2 ¡GRATIS!

¡LA AVENTURA TOTAL CON LOS MONSTRUOS DEL CINE!

2 JUEGOS GENIALES EN UN SOLO PACK

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 301 OCTUBRE
POR SOLO 3,99 €

35 Aniversario

1985-2020

- La primera década (1985-1994)
- Secciones y portadas míticas
- El hardware de la época
- Juegos y compañías...

REPORTAJES

- **Resident Evil Village**
- **Far Cry 6**

¡JUEGAZOS PARA 2021!

HARDWARE

¡Así son las RTX 3000 de NVIDIA!

POTENCIA GRÁFICA MÁXIMA

REVIEWS

- WASTELAND 3
- IRON HARVEST
- RELICTA
- FAIRY TAIL

8 424094 820313 00301
AÑO XXXVI

CORSAIR

/CORSAIRSPAIN

QUE TU PRÓXIMO MONTAJE DE PC SEA EL MEJOR

4000X RGB & H100i ELITE CAPELLIX

Crea tu nuevo PC con lo último de CORSAIR. Una caja de la serie 4000 que combina un manejo fácil del cableado con una refrigeración excepcional, más dos ventiladores CORSAIR AirGuide incluidos. Y mantén tu PC funcionando con la máxima eficiencia con el kit de refrigeración para CPU iCUE ELITE CAPELLIX, que proporciona una potente refrigeración de bajo ruido junto con una iluminación RGB dinámica ultrabrillante.

DESCÚBRELOS EN CORSAIR.COM

CAPELLIX CORSAIR LED TECHNOLOGY

CUE A CORSAIR INTERFACE

¡GRACIAS!

Francisco Delgado
Director

Es una sensación extraña. Ser parte de la celebración del aniversario de Micromanía es todo un regalo, no puedo entenderlo de otro modo. Treinta y cinco años nos contemplan desde estas páginas. A estas alturas, casi podría decir que Micromanía –exagerando un poquito– es casi tan veterana como la misma industria del videojuego. Micromanía cumple treinta y cinco años, sí, y ha acompañado a varias generaciones de jugadores y a la industria española como testigo y referente de todo lo que ha pasado en más de tres décadas repletas de buenos y malos momentos, hardware, juegos, diversión, noticias, ferias y mucho más. Incluso se podría decir que ha sido parte de la industria, aunque creo que eso es demasiado osado por mi parte. En todo caso, lo que sí es cierto es que, además de un privilegio personal, es casi un milagro estar todavía aquí, cada mes en el quiosco, no solo por la situación actual que nos ha tocado vivir a todos este 2020, sino por el mismo estado de la industria editorial a nivel mundial y, especialmente, en España. Recordar todo este tiempo, aunque sea de un modo fulgurante, es lo que nos gustaría hacer a partir de este mes y durante los siguientes, repasando las épocas y la historia de Micromanía contigo, que has estado ahí, puntual a tu cita en el quiosco, año tras año. Decir gracias es lo único que podemos hacer desde la revista. A ti, a los que siempre han estado apoyándonos, a los que ya no están y se fueron. Sí, a todos los lectores de Micromanía pasados y presentes. Incluso a los futuros (¿por qué no?). Gracias. Una vez más, gracias. Es un placer volver a encontrarte cada mes en el quiosco, desde hace treinta y cinco años. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de facebook
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: ***www.micromania.es***

micromanía.es

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz Martín

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
En Bobina

Impresión:
Litofinter

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing
BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
8/2020
Printed in Spain

MICROMANÍA
no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

6 ACTUALIDAD
6 Primeras imágenes: Call of Duty Black Ops. Cold War
8 Tendencias
10 Calendario
11 Opinión
12 Opinión
13 Lenguas de trapo

14 REPORTAJES
14 Resident Evil Village
26 35 Aniversario de Micromanía
48 GeForce RTX 30
78 Far Cry 6

18 PREVIEWS
18 Star Wars Squadrons
20 Ride 4
22 Bomb Rush Cyberfunk
Lost in Random
Assassin's Creed Valhalla
Unpacking
23 Ooblets
Mechinus
Mundaun
Hardspace: Shipbreaker

24 EL BUZÓN

34 ZONA MICROMANÍA
34 Panorama Indie
35 Realidad Virtual
36 Work in Progress
37 Sigue Jugando
38 Free to Play
39 Coleccionismo

40 ESPORTS
40 Actualidad eSports

42 RETROMANÍA
42 Hace 20 años
44 Hace 10 años
46 Retromanía Actualidad

52 TECNOMANÍAS
52 Gaming
54 Hardware
56 Guía de compras
58 Guía de equipos

60 JUEGO EN DESCARGA
60 Hollywood Monsters 1+2

62 REVIEWS
62 Wasteland 3
64 Relicta
66 InMost
68 Fairy Tail
70 Iron Harvest 1920+
72 PGA 2K21

74 RÁNKING
74 Recomendados Micromanía

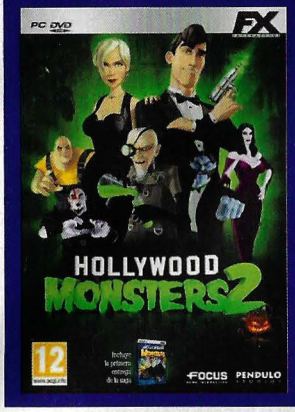
26 35 ANIVERSARIO DE MICROMANÍA
Estamos de celebración y te invitamos a revivir la historia de Micromanía con nosotros. ¿Te apuntas?

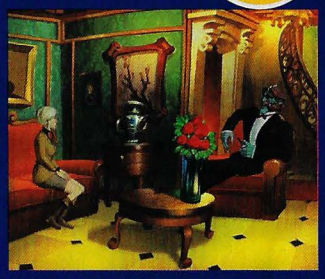
48 LLEGAN LAS NUEVAS NVIDIA GEFORCE RTX 30
NVIDIA adelanta el futuro de los gráficos de PC con la nueva familia de tarjetas RTX 30. ¡Descúbrelas!

micromanía te regala

HOLLYWOOD MONSTERS 2

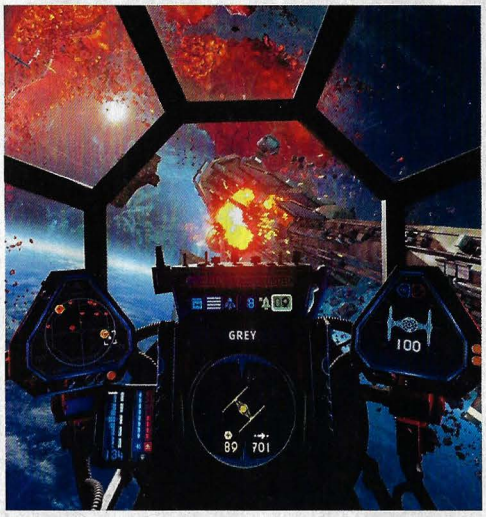
JUEGO VALORADO EN 10€





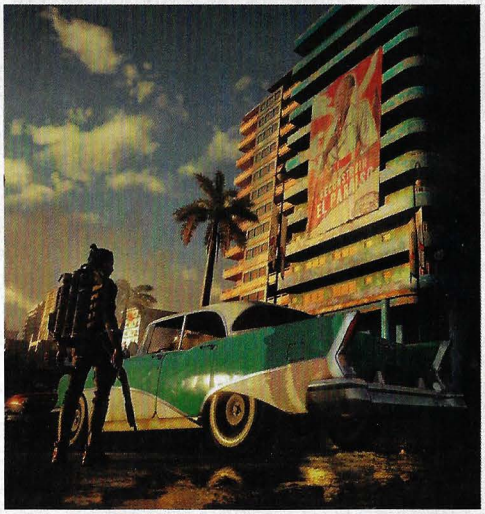
60 ¡VIVE UNA AVENTURA DE MIEDO EN TU PC!
Disfruta de una de las mejores aventuras de Pendulo Studios y descubre la verdadera cara de los monstruos del cine clásico.

14 RESIDENT EVIL VILLAGE
La próxima entrega de la saga de Capcom da una vuelta de tuerca y apuesta por un nuevo estilo de jugabilidad, otra vez en primera persona.



18 STAR WARS SQUADRONS
El nuevo desafío del universo Star Wars nos lleva a combatir en el espacio con los mejores cazas, como si estuviéramos dentro de una película.

62 WASTELAND 3
La mítica serie de rol y supervivencia regresa al PC con una entrega que descubre el mayor desafío en PC en un mundo postapocalíptico.



78 FAR CRY 6
Ubisoft nos lleva, una vez más, a un paraíso tropical donde las dictaduras se convierten en el objetivo a combatir. Descubre la isla de Yara.

ÍNDICE POR JUEGOS

9 Monkeys of Shaolin ____ Calendario 10
Age of Empires III Definitive Edition ____ Calendario 10
Assassin's Creed Valhalla ____ Preview 22
Azrael ____ Panorama Indie 34
Bebylon: Battle Royale ____ Realidad Virtual 35
Ben 10 Power Trip ____ Calendario 10
Beyond Skyrim: Atmora ____ Work in Progress 36
Black Squad ____ Free to Play 38
Bomb Rush Cyberfunk ____ Preview 22
Brawlhalla ____ Free to Play 38
Call of Duty B.O. Cold War ____ Primeras Imágenes 6
Children of Morta ____ Sigue Jugando 37
Cyberpunk 2077 ____ Calendario 10
Cyberpunk 2077 ____ Coleccionismo 39
Dark Pictures: Little Hope, The ____ Calendario 10
Deceit ____ Free to Play 38
Desperados ____ Coleccionismo 39
Destiny 2: Más allá de la Luz ____ Calendario 10
DiRT 5 ____ Calendario 10
Elder Scrolls IV: Oblivion, The ____ Sigue Jugando 37
Elite Dangerous: Odyssey ____ Work in Progress 36
Emergence ____ Realidad Virtual 35
Fairy Tail ____ Review 68
Far Cry 6 ____ Reportaje 78
Fellowship Saga, The ____ Work in Progress 36
FIFA 21 ____ Calendario 10
Freedom: The Game ____ Panorama Indie 34
Frostpoint VR: Proving Grounds ____ Realidad Virtual 35
Frostpunk ____ Coleccionismo 39
Frostpunk: On the Edge ____ Sigue Jugando 37
Godfall ____ Calendario 10
Gwent ____ Free to Play 38
Halo: The Master Chief Collection ____ Sigue Jugando 37
Hardspace: Shipbreaker ____ Preview 23
HearthStone ____ eSports 41
Hello Neighbor 2 ____ Free to Play 38
Hollywood Monsters 2 ____ Juego en descarga 60
Humankind ____ Calendario 10
Immortal Realms: Vampire Wars ____ Work in Progress 36
Ink ____ Realidad Virtual 35
InMost ____ Review 66
Iron Harvest 1920+ ____ Coleccionismo 39
Iron Harvest 1920+ ____ Review 70
League of Legends ____ eSports 40
Long Dark, The ____ Work in Progress 36
Lost in Random ____ Preview 22
Mechinus ____ Preview 23
Metal Tales: Overkill ____ Panorama Indie 34
Mount & Blade II ____ Sigue Jugando 37
Mundaun ____ Preview 23
Nascence ____ Calendario 10
Nine to Five ____ Free to Play 38
Ooblets ____ Preview 23
PGA 2K21 ____ Review 72
Phantasy Star Online 2 ____ Free to Play 38
Raki: an anciente epic ____ Calendario 10
Relicta ____ Review 64
Remothered Broken Porcelain ____ Calendario 10
Resident Evil Village ____ Reportaje 14
RIDE 4 ____ Calendario 10
RIDE 4 ____ Preview 20
Ronin: Two Souls, One Body ____ Work in Progress 36
Sims 4: Crea un Sim, Los ____ Work in Progress 36
Space Crew ____ Calendario 10
Spelunky 2 ____ Calendario 10
Spider-Man 2 ____ Sigue Jugando 37
Star Wars Squadrons ____ Calendario 10
Star Wars Squadrons ____ Preview 18
Star Wars The Old Republic ____ Free to Play 38
Transformers Battlegrounds ____ Calendario 10
Treasure Tomb VR ____ Realidad Virtual 35
Unpacking ____ Preview 22
Wasteland 3 ____ Review 62
Watch Dogs Legion ____ Calendario 10
Waylanders, The ____ Panorama Indie 34
Woodzone ____ Work in Progress 36
World of Warcraft Shadowlands ____ Calendario 10
World of Warcraft Shadowlands ____ Coleccionismo 39
World War Z: Dronemaster ____ Sigue Jugando 37

CALL OF DUTY BLACK OPS COLD WAR

¡La historia del s. XX se reescribe a tiros!

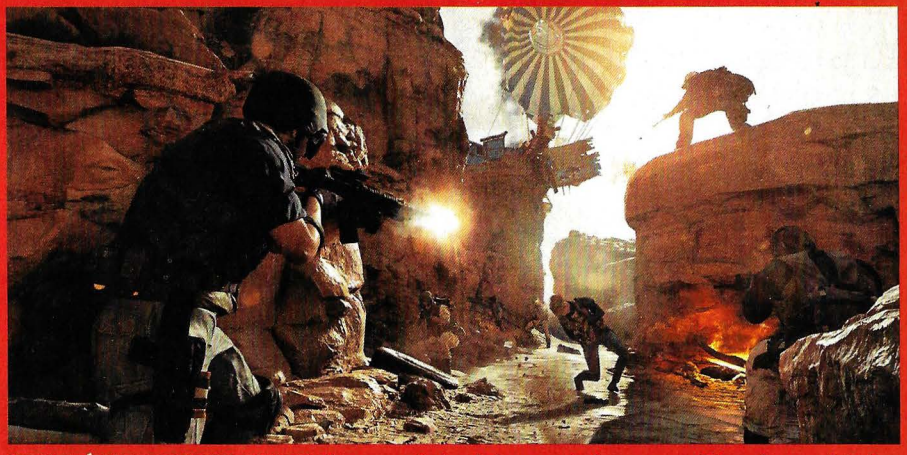
ACCIÓN **13 DE NOVIEMBRE DE 2020** **TREYARCH/ACTIVISION**

La segunda mitad del s.XX se vio definida en la geopolítica mundial por la Guerra Fría. Los choques diplomáticos y políticos entre EE.UU. y la U.R.S.S. eran continuos. Y, de forma habitual, los distintos conflictos armados por todo el mundo tenían detrás el apoyo de uno de los dos, o ambos, según el bando. Treyarch ha tomado la década de los 80 del siglo pasado como telón de fondo para la nueva entrega de «Call of Duty», que con «Black Ops. Cold War» nos presentará a personajes históricos junto a los protagonistas ya conocidos de la saga. El regreso de Woods, Mason y Hudson nos llevará a la parte más fea, sucia y peligrosa de la política.

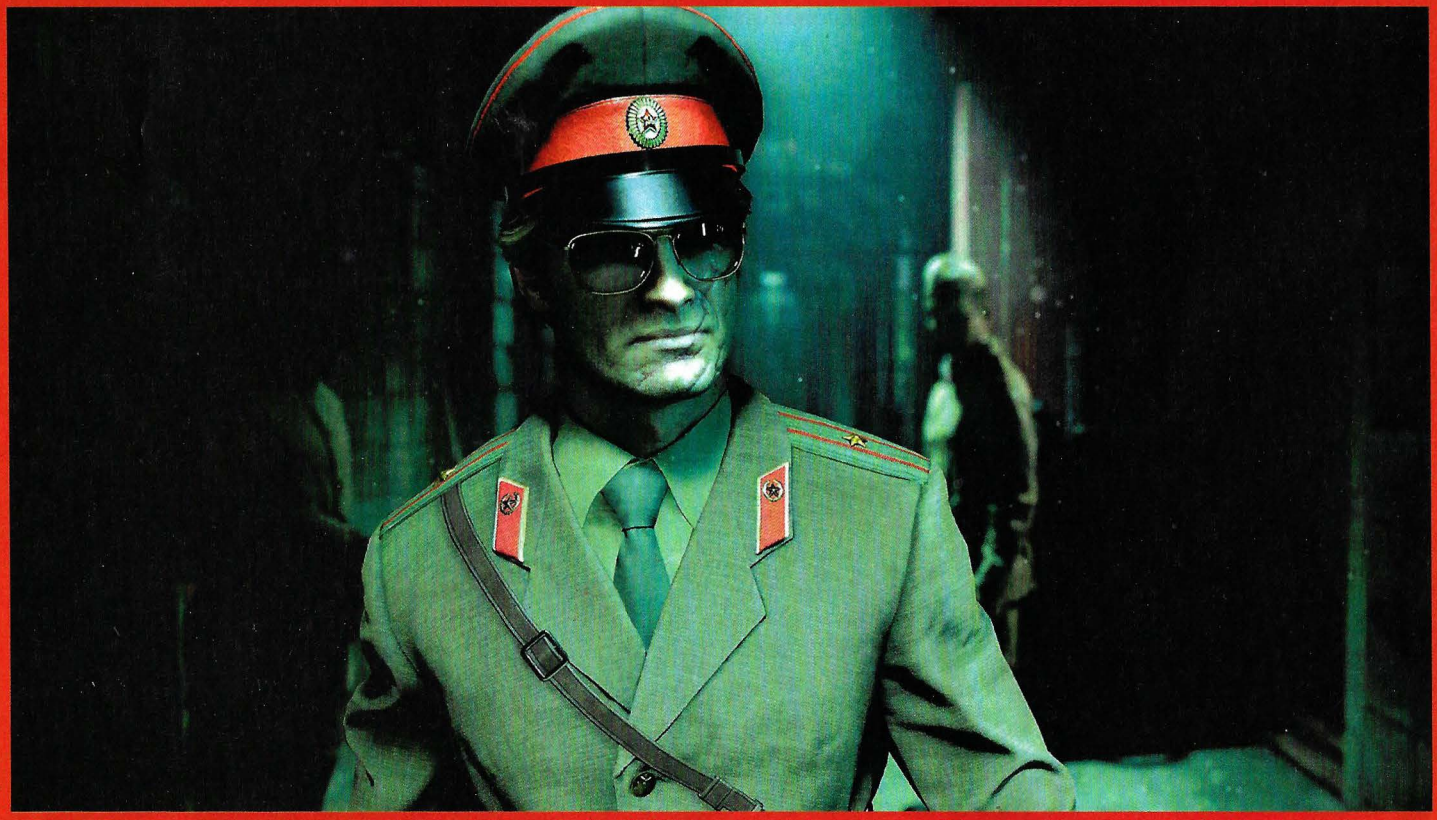
VUELVEN LOS PROTAGONISTAS DE «BLACK OPS». Treyarch rescatará en la nueva entrega de la serie a los personajes ya conocidos de los juegos anteriores.

¡LA ACCIÓN SERÁ MÁS ALUCINANTE QUE NUNCA! Tomando la base real de la historia del s. XX, se ha desarrollado una trama plagada de conspiraciones.

¡PREPÁRATE PARA EL MULTIJUGADOR MÁS CALIENTE DE LA GUERRA FRÍA! Treyarch quiere sorprender a los fans de la saga con diseños de mapas y combates por equipos espectaculares.



¡COORDÍNATE CON TU EQUIPO! El aspecto táctico de la mayoría de mapas multijugador nos dejará boquiabiertos. Algunos escenarios se inspiran en localizaciones reales de conflictos de la Guerra Fría.



¿ES REALMENTE UN MILITAR RUSO O, TAL VEZ...? La acción de «Black Ops» no será, únicamente, cosa de intensos tiroteos por ambos bandos. A veces, las misiones de sabotaje e infiltración pondrán a prueba nuestras habilidades más sutiles. La trama del nuevo juego nos descubrirá situaciones realmente sorprendentes.

EL COMERCIO ONLINE DE JUEGOS EN LOS TRIBUNALES

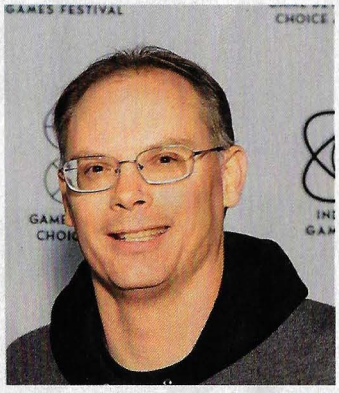
Pagar menos impuestos y ganar más en comisiones de venta es lo que persiguen compañías como Apple. Algo normal, pero fuente de problemas para multinacionales tecnológicas en Europa. La exención de impuestos, con un fallo del alto tribunal europeo, a favor de los de la manzana, le ha dado un respiro a los de Cupertino. Pero inmediatamente se les ha abierto otro frente, con Epic Games como detonante y «Fortnite» en el papel de la dinamita.

El pasado mes de julio, una nueva regulación a nivel europeo tocó directamente a dos grandes del comercio online, Google y Apple. Ambas compañías tienen un gran volumen de negocio con sus tiendas de apps, juegos incluidos. Universos virtuales en los que imponen sus reglas a quien quiere vender en ellos, con comisiones que algunos ven como abusivas a cambio del servicio que se les ofrece.

Las nuevas reglas que quiere imponer Europa buscan la protección de quien vende a través de los mercados online. Entre estas, hay una que ya causa polémica, pues obliga a avisar con 30 días de antelación antes de eliminar un producto de terceros. Es decir, que no veríamos movimientos como algunos recientes en los que aplicaciones y juegos, de lo más conocidos, han dejado de estar disponibles en algunas tiendas. Este margen de tiempo daría la oportunidad al responsable de aportar documentación o argumentos que eviten la retirada del producto, así como las pérdidas económicas generadas. Eso sí, en caso de infringir la legislación vigente, se mantendrán las medidas anteriores, con la ley en la mano y los jueces en primera línea para vigilar su cumplimiento.

Las cosas más claras

Un artículo aprobado también afecta a la transparencia del comercio online. Al menos, a la forma en que funcionan sus listados. Esto facilitaría a los editores saber por qué un juego aparece arriba o se pierde entre miles de títulos disponibles. Como añadido, también se obligaría a exponer cualquier tratamiento dado a un cliente frente a otro. Lo que puede ayudar a las pequeñas empresas ante al músculo de las grandes editoras y sus campañas de marketing.



LA BATALLA DE EPIC GAMES contra las comisiones de Apple está encabezada por Tim Sweeney, aunque se rumorea sobre el papel de Tencent como dueña del 40% de Epic Games.

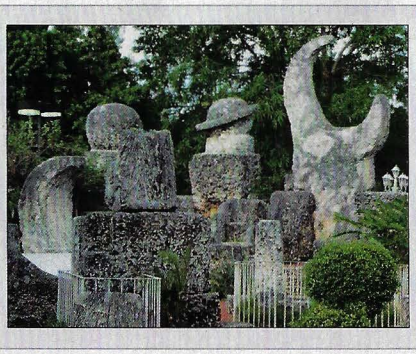
Para quien odie la letra pequeña de los contratos, la comisión europea ha dictado que todo ha de entenderse. Es decir, que las condiciones se publiquen en lenguaje plano y legible. Un punto muy discutido, hasta ahora, al comprar aplicaciones en tiendas como Apple Store o Google Play.

En la práctica, puede que las normas aprobadas no afecten mucho a las tiendas de juegos para PC. Es decir, Steam, Epic Store, GoG o Humble Bundle puede que sigan con muchas de sus prácticas actuales. Esto es debido a que se comportan más como un mero escaparate para terceros, en lugar de un verdadero mercado, como pasa con los mó-

UN CASTILLO DE «FORTNITE» EN LITIGIO

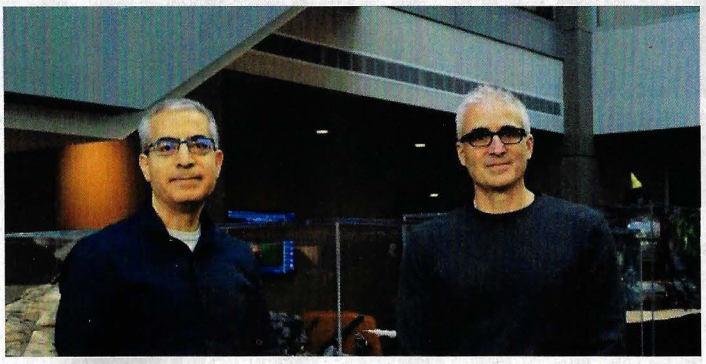
Coral Castle es una obra de carácter megalómano que empezó el ingeniero eléctrico Edward Leedskalnin. Hace de ello 60 años y la obra es todo un icono para aficionados al cine de serie B. Películas malísimas, como "Las mujeres salvajes de Wongo" o "Nude on the Moon" usaron el castillo como escenario. Incluso el cantante Billy Idol tiene una canción en la que se nombra y ha aparecido en un episodio de "Generación Alien", la serie de History Channel. Es un sitio famoso para algunos, pero lo ha sido aún más por la demanda que Coral Castle ha lanzado contra Epic Games.

El motivo para la denuncia no es otra que el uso de una construcción dentro de «Fortnite» que, por supuesto, tiene mucho que ver con el castillo real. En realidad, el parecido estético es poco, pero no así el nombre. Traducido al español, Castillo de Coral, quizá resulte poco argumento para una demanda. Pero, al ser un juzgado de Florida el encargado, quizá haya algo que rascar. Veremos cómo acaba la cosa.
coralcastle.com



EPIC TIENE OTRO FRENTE ABIERTO, con una demanda por usar el nombre Coral Castle en «Fortnite».

30% **DEL VOLUMEN DE LAS VENTAS**
es lo que cobra Apple en cada transacción que se realiza dentro de su tienda online. Una cifra que baja al 12% en el caso de Epic Store y solo un 5% para los juegos y aplicaciones que utilizan la maquinaria promocional de los responsables de «Fortnite» y Unreal Engine.



EL ANUNCIO DEL MACINTOSH creado por Ridley Scott para su presentación ha sido imitado en «Fortnite» como símbolo de la lucha contra el monopolio de Apple... aunque ha sido un tiro desaprovechado, según el creador de "Alien".

viles. La relación entre editores y clientes es muy diferente, en la práctica. Las transacciones son más directas, incluso con el desarrollador y el jugador, sin apenas intermediarios.

Privilegios para unos pocos

Apple, con el alquiler de películas de Amazon, ofrece unas ventajas que no tienen otros. Algo que ha sido demostrado y que puede haber motivado a Epic para tomar sus acciones.

Hay en marcha una investigación nueva a Apple Pay y App Store por parte de la justicia europea, debido a lo que parecen prácticas poco competitivas. Vamos, que Apple tiene varios frentes abiertos en todo el mundo y no solo debe preocuparse por Epic. Eso sí, aunque haya salido, por ahora, libre de devolver miles de millones por impuestos no pagados en Irlanda.

Tim Sweeney, fundador y responsable de Epic Games, argumenta que ese 30% de comisión que cobran no está justificado. "Hay que detener estos monopolios", dice en entrevistas, mientras argumenta que su lucha está del lado de los desarrolladores y productores. Además, dice que no es justo comparar la situación con lo que sucede en las tiendas para PC. En estas, el fabricante de hardware gana dinero con sus productos y el de software con los suyos. Es decir, a diferencia de las consolas, no hay que pagar royalties al dueño del sistema operativo o al fabricante del PC. Por el contrario, Apple gana dinero con la venta de sus dispositivos y también con la exclusividad a la hora de comerciar con los juegos y aplicaciones de la App Store. De ahí que en Epic no vean justa la comparación con el mundo de los ordenadores a la hora de jugar.

> **"Hay que detener estos monopolios"**
> Tim Sweeney

CISCO CON LEAGUE OF LEGENDS

Riot Games, responsables de «League of Legends» y cada vez más títulos, es parte del gigante chino Tencent. Toda una corporación que juega de tú a tú con otros nombres importantes en el sector de la tecnología. De ahí que no nos sorprenda el acuerdo al que han llegado con CISCO Systems, responsables ahora de toda la infraestructura de red del campeonato mundial de «LoL». Una noticia que podría pasar sin la menor repercusión, pero que da una idea de hasta dónde llegan las necesidades de un producto de eSports al máximo nivel.

Las necesidades pasan por la construcción de centros de transmisión remota en todas las regiones donde llegan los eSports oficiales de Riot. Estas alimentarán los servidores privados de «League of Legends», con la objetivo de garantizar las máximas seguridad, velocidad y fiabilidad de las conexiones. La proyección habla de un 200% en mejora de rendimiento frente a la tecnología utilizada anteriormente por el juego. Eso sí, por el momento no han trascendido detalles sobre el coste de la colaboración.
news-blogs.cisco.com

EL USO DE TECNOLOGÍA EMPRESARIAL de CISCO promete duplicar el rendimiento de las conexiones en los eventos competitivos de Riot.

Al otro lado del mundo, también hemos visto que Rusia tiene en marcha una ley que limite al 20% las comisiones de las tiendas online. De manera que los frentes para Apple empiezan a dar la vuelta al mundo y cualquier decisión local puede servir de ejemplo para otros litigios.

Volviendo al tema de Apple contra Epic, la cronología de los hechos ha pasado por varias fases. Primero, la presentación de la situación de forma abierta, con la queja por la comisión que se lleva la tienda de cada venta en «Fortnite». A esto le siguió la retirada del juego de Apple Store. Aunque el juego sigue instalado en cientos de millones de dispositivos de la manzana y el negocio continúa para todos. Además, la cuenta de desarrollador de Epic Games ha dejado de ser válida en la plataforma de Apple. Con lo que se extienden los efectos a otras compañías que usan su tecnología para hacer login. De momento, ha habido una prórroga y los efectos no han sido inmediatos.

Con todas las partes escuchadas en los tribunales de EE.UU, ahora toca esperar las decisiones del juez. Jugar al órdago no siempre sale bien, pero esta vez vemos a dos gigantes enfrentados por algo que puede crear un precedente mundial. ¿Hasta dónde afectaría a las tiendas y servicios una victoria de Epic?

CON «FORTNITE» Y UNREAL ENGINE de su lado, la batalla de Epic Games frente a Apple parece una extensión de la que ya mantiene con Valve y Steam.

APPLE SE CARACTERIZA POR CREAR ENTORNOS CERRADOS y que controla totalmente, incluida la monetización. Algo donde los tribunales de competencia pueden estar o no de acuerdo.

NOVEDADES DE OCTUBRE

El otoño nos pone a prueba

Hace unos meses se pronosticaron grandes cambios y muchos lanzamientos se han ido a 2021 o más allá. Pero la inercia de los grandes se ha mantenido con el lanzamiento de las nuevas tarjetas gráficas. Los sospechosos habituales acuden a su cita como cada año: Unos lo hacen con un salto de calidad que nos hace pensar en lo conveniente de invertir en hardware. Otros, arrastran las dificultades de trabajar durante una pandemia. Aunque también hay oportunidades para los viejos conocidos. Donde no se vuelve a la normalidad es en los eventos con público. Algo comprensible.

OCTUBRE 2020: LANZAMIENTOS

Star Wars Squadrons. Volvemos a ser pilotos en el universo de Lucas, ahora en manos del imperio Disney.

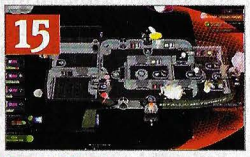
RIDE 4. Nueva edición de la serie de motociclismo, con cierta libertad para salirse del circuito y explorar.

Ben 10 Power Trip. La serie de TV estrena nuevo episodio en nuestros PC, lleno de combates.

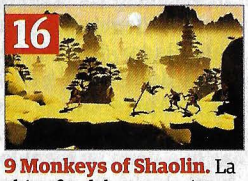
FIFA 21. Aunque sin estrenar nuevo motor, vuelve «FIFA» y, entre otros, su Ultimate Team

Age of Empires III: Definitive Edition. Puede ser el mayor salto de calidad en las reediciones de la saga.

Raki: An Ancient Epic. Los textos tradicionales de la India son la base para una historia llena de acción.



Space Crew. Los responsables de «Bomber Crew» también dan el salto al espacio.



9 Monkeys of Shaolin. La china feudal protagoniza esta aventura y sus combates de estilo clásico.

Nascence. Una secta quiere acabar con la enfermedad que afecta a los seguidores de un culto medieval.

Remothered: Broken Porcelain. Una historia de terror y pesadillas, donde será difícil sobrevivir.

Transformers: Battlegrounds. Las máquinas inteligentes vuelven en este título.

World of WarCraft: Shadowlands. Las Tierras Sombrías se abren en esta expansión del clásico de rol.

Spelunky 2. Las minas, plataformas y retos se multiplican con esta segunda parte del juego.

Watch Dogs Legion. Esta tercera entrega promete grandes novedades en un Londres por hackea.

The Dark Pictures: Little Hope. Este nuevo título invita a descubrir qué fue de las brujas de Andover.

EVENTOS A SEGUIR

Dreamhack Spain Online, del 9 al 11 de octubre, tendrá formato online, aunque sin entradas a la venta en el momento de cerrar esta edición de la revista.
dreamhack.es

Overwatch League, del 8 al 10 de octubre, tiene lugar la gran final del juego de Blizzard con su liga regular de 20 equipos internacionales.
overwatchleague.com

AMD, el 8 y el 28 de octubre, la compañía AMD presentará su nueva generación de tecnología Ryzen con Zen 3 y Radeon con RDNA 2.
amd.com

PRÓXIMAMENTE...

4º TRIMESTRE DE 2020

DIRT 5
■ **6 de noviembre de 2020** ■ **Codemasters**
■ *dirtgame.com*
Un retraso de última hora pone el juego de Codemasters en pista para primeros de noviembre..

DESTINY 2: MÁS ALLÁ DE LA LUZ
■ **10 de noviembre de 2020** ■ **Bungie**
■ *bungie.net*
Casi todo promete ser nuevo en el juego de Bungie, que recibe un nuevo poder de la oscuridad.

CYBERPUNK 2077
■ **19 de Noviembre 2020** ■ **CD Projekt RED**
■ *cyberpunk.net*
Otro retraso, para pulir y afinar el juego a la perfección, para un lanzamiento al final del otoño.

PAX UNPLUGGED
■ **17 de diciembre 2020** ■ **Philadelphia/Online**
■ *unplugged.paxsite.com*
Una feria para que los veteranos de PAX vayan con toda su familia, pero sin bajar el nivel de precaución.

RE:INVENT 2020
■ **30 de noviembre a 18 de diciembre** ■ **Online**
■ *reinvent.awsevents.com*
Tres semanas de sesiones, lanzamientos y exposiciones relacionadas con la última tecnología.

GODFALL
■ **Finales de 2020** ■ **Counterplay Games**
■ *www.godfall.com*
Este título al estilo «Dark Souls» muestra muchas mejoras de cara a su lanzamiento.

Y PARA 2021 Y MÁS...

CES 2021
■ **11 a 14 de enero de 2021** ■ **Online**
■ *www.ces.tech*
Será la primera vez que la exposición sea digital, con sus conferencias, presentaciones y reuniones.

GDC 2021
■ **19 a 23 de Julio de 2021** ■ **San Francisco**
■ *gdconf.com*
La conferencia de se retrasará cuatro meses y se celebrará a mediados de año con un evento híbrido.

HUMANKIND
■ **2021** ■ **SEGA** ■ *humankind.game*
El juego de estrategia se va a 2021, sin fecha, pero mientras llega tendremos tres demos desde el 13 de junio, con las que se podrá apoyar su desarrollo.

LA EXTRAÑA NORMALIDAD DE LA FERIA VIRTUAL

Todos queremos volver a esa normalidad que, cierto, no era perfecta. Pero la tecnología, al menos, nos sirve de ayuda para seguir disfrutando de eventos y ferias.

Paco Delgado
Director de Micromanía

Casi al tiempo que estábamos cerrando este número de Micromanía llegó la confirmación de la celebración de la décima edición del Fun & Serious de Bilbao, el próximo diciembre. Un año de aniversario –como Micromanía– que, dada la actual y compleja situación global por la pandemia, por lo que los organizadores no han querido renunciar a su organización. Aunque, como era de esperar, el formato habitual dejará paso a una edición online y en abierto.

Lo primero, claro, es felicitar a los responsables. Tanto por llegar a la décima edición, como por su empeño en que se desarrolle el festival, aunque haya que sacrificar ciertas cosas a las que estamos acostumbrados en ferias y eventos similares.

Pese a que todo cambiará, se intentará mantener todas las actividades, charlas, foros y demás. Y aquí, una vez más, se demuestra cómo la tecnología, asociada de manera inextricable a la propia esencia del videojuego, es siempre una gran aliada. Es más, puede que esta edición de F&S llegue a ser la más exitosa y popular, al celebrarse online y en abierto.

Extraña normalidad

Sí, es cierto que la situación es peculiar. Que asistir a una de las charlas virtuales de invitados de lujo –que repiten, al tratarse de una edición especial– como Marc Merrill o Tim Willits no será lo mismo que estar allí, pudiendo incluso charlar con ellos. O que el GIF de este año –Game Industry Forum–, el certamen de indies o la entrega de los Titanium Awards seguirán presentes, aunque sea con una pantalla de por medio. Es una buena señal para el festival, la industria y los jugadores. Aunque esta extraña normalidad no sea la más deseable. Pero, como decía, puede hacer llegar aún a más público –más allá de los fans– todo lo que rodea al videojuego. Y puede ayudar al futuro industrial de España.

¿Una oportunidad?

Los que conocemos la industria del videojuego desde hace años tenemos claro que las administraciones tendrían que haber apostado hace mucho por ella y por el desarrollo tecnológico del país. Afortunadamente, las cosas van hoy mucho mejor que hace tan solo una década. Aun así, dista mucho de ser ideal. Pero sería una apuesta de futuro perfecta de cara al panorama laboral que tenemos –y el que se nos va a quedar cuando pase lo peor de la pandemia.

Quizá haya que ver todo lo que está pasando como una oportunidad –eso dicen de los chinos, que ven las crisis como una oportunidad– y puede que, incluso, el movimiento estratégico del Fun & Serious de este año contribuya en gran medida a ello. Al menos, me gusta pensar que pueda ser así.

Los organizadores del festival de Bilbao no se han rendido para celebrar su evento. La apuesta por la industria de las administraciones nacionales y locales deberían apostar de todas las maneras posibles a esa recuperación económica de futuro apoyando a la industria del desarrollo de juegos y tecnología. Hoy, por suerte, aún tenemos estudios y nombres propios que se hacen oír fuera de nuestras fronteras. Pero el tejido estructural sigue siendo tan frágil como hace décadas, y solo el entusiasmo y perseverancia de los desarrolladores sacan adelante la industria aquí.

Esperemos –espero– que la extraña normalidad de una feria virtual pueda contribuir a este objetivo. Quizá algo así pueda abrir los ojos de las administraciones y los políticos de una vez por todas.

"La tecnología siempre ha sido la esencia del videojuego. Ahora también de su parte más social"

Fun&Serious
GAME FESTIVAL

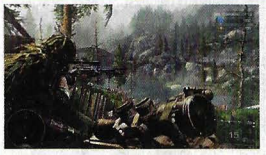
EL TERMÓMETRO

CALIENTE

FLIGHT SIMULATOR
El juego desarrollado por los franceses Asobo Studio para Microsoft ha supuesto el mejor lanzamiento de la serie, con más de un millón de jugadores en su estreno.
asobostudio.com

6 AÑOS DE DESTINY
El sexto aniversario del juego de Bungie.net ha arrojado la cifra de más de 167 millones de guardianes y 8.600 millones de horas jugadas.
bungie.net

TEMPLADO



SNIPER GHOST WARRIOR 2, EN CAJA
Koch Media y CI-Games han llegado a un acuerdo para que su juego llegue también en edición física, a finales de año.
sniperghostwarrior2.com

UNITY COMPRA CODICE SOFTWARE
La compañía española responsable del software de control de versiones, Plastic SCM, ha sido adquirida por Unity Technologies.
unity.com

FRÍO

CRYSIS EN CRISIS
Un grupo de 'modders' han decidido crear su versión de «Crysis Remastered» con el motor CryEngine 5.6.6, como respuesta a la versión oficial.
www.dsogaming.com

PRINCE OF PERSIA
La recepción del remake de «Las Arenas del Tiempo» fue fría, pero Ubisoft reaccionó con nuevas imágenes de un aspecto muy diferente.
ubisoft.com

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

EIYUDEN CHRONICLE: HUNDRED HEROES
La campaña de financiación es un éxito, casi 5 millones de dólares, siendo el tercero con más ingresos de Kickstarter.
rabbitandbearstudios.com/eiyudenchronicle

ORIGIN 100 EN STAR CITIZEN
Robert Space Industries ha mostrado su serie de naves Origin 100 tras anunciar 313 millones de dólares en financiación.
robertsspaceindustries.com

TEMPLADO

PRIME GAMING
Amazon ha cambiado el nombre de Twitch Prime a Prime Gaming, en su proyecto para convertirse en referencia de los videojuegos.
www.facebook.com/gaming

TEMPORADAS EN THE CREW 2
Desde Ubisoft confirman que «The Crew 2» tendrá temporadas de cuatro meses desde noviembre de 2020.
thecrew-game.ubisoft.com

SMALL WORLD OF WARCRAFT
Days of Wonder lanza el juego de mesa "Small World de World of WarCraft" a 59,99€.
www.daysofwonder.com

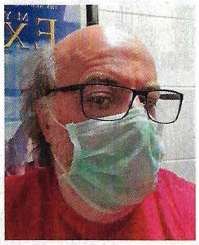
FRÍO

YOSHINORI ONO DIMITE
El responsable de «Street Fighter» y un icono de Capcom ha dimitido como productor de la compañía.
www.capcom.com

MADRID GAMES WEEK 2020
Pese a mantener las fechas hasta verano, MGW no se celebrará en 2020.
www.ifema.es

NO PESAN LOS AÑOS

En el mundo de los videojuegos no pesan los años... ni los gigabytes. 35 años es un largo túnel del tiempo que yo empecé a recorrer hace, exacta y curiosamente, 35 años. 35 fulgurantes años de videojuegos que no han pasado en vano y que llegan hasta hoy, cuando Micromanía está de aniversario.



Roberto R. Rollón
Director de Marketing
UBISOFT IBERIA

Es difícil –35 años más tarde– no hacer algún ejercicio de nostalgia, y quizás sería más interesante caer en el presente como si siempre hubiésemos estado aquí.

La realidad es que –naturalmente– no es posible estar siempre en el "hoy" y es que la evolución del videojuego en 35 años ha sido espectacular y –en mi opinión– la más importante dentro del sector del entretenimiento. No sólo desde el punto de vista del contenido, sino también desde el punto de vista de los negocios.

El videojuego habla de todo, en cualquier plataforma, a todas las audiencias y se adapta a cualquier tipo de comercialización. Y, lo que le queda... ¡por lo menos, otros 35 años!

La evolución en los medios mainstream

En estos 35 años, hemos visto el vapuleo constante de los medios de comunicación masivos –renombrados medios mainstream en el "hoy"– presentando al mundo del videojuego –junto con los cómic– como un mundo de degeneración y de degenerados.

Criticados –cuando no absolutamente ignorados– con mucha intensidad en emisoras de radio, en la TV o en artículos de periódicos que acababan con halos de moralina y con recomendaciones sobre un uso –muy- moderado de los videojuegos. "Hoy", los videojuegos están bendecidos hasta por la OMS.

En el "hoy", resulta paradójica la deriva de todos los medios de comunicación hacia el puro entretenimiento y a la mera diversión en detrimento de la información y los análisis hechos con rigor. Ayudados por la híper-comunicación en las redes sociales, los smartphones, las tablets y otros dispositivos conducen a la asimilación acrítica de la información, a la creación de "guetos" de pensamiento y al desarrollo de valores y comportamientos que producen un cansancio psicológico y social que se asemeja a la vejez intelectual. Quién le iba a decir al videojuego -cuyo uso ha sido hasta relacionado con asesinatos callejeros- que tendría que competir con el "mainstream" por el entretenimiento social.

35 años después

Coincidí con los periodistas de MicroManía cuando empecé a trabajar en el departamento de márketing de una pequeña distribuidora de videojuegos. "Hablar con la prensa" y labores de edición y producción eran el trabajo de márketing de esa época. Eran años en los que llegar al jugador pasaba indefectiblemente por la preview, review, la "demo" de la portada –si la tenías– y la puntuación de las revistas especializadas: MicroManía –y otras del mismo grupo editorial– entre ellas, aunque no las únicas.

Casi al final de cada mes, era obligatorio preguntarse siempre: ¿qué nos han puesto en MicroMania? Buenas "notas" en MicroManía eran un indicador de potenciales buenas ventas.

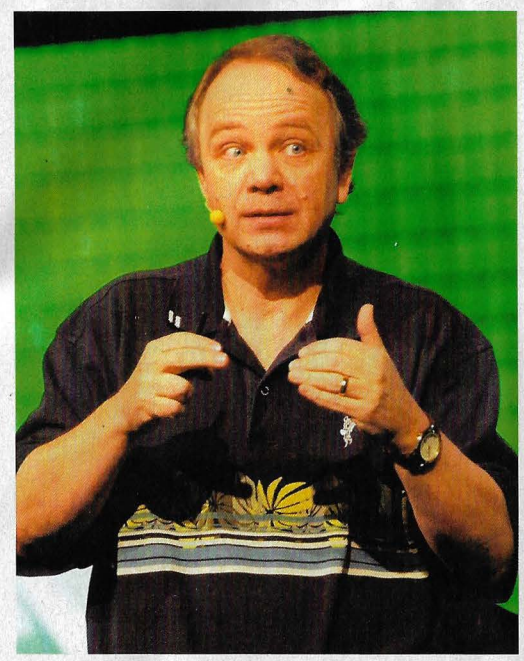
35 años más tarde, MicroManía no da sensación de cansancio. Es evidente que la revista no la leen tantos lectores como antaño, pero sus artículos siguen manteniendo esa energía de la adolescencia y del placer de jugar con videojuegos.

Será que la sociedad nunca antes había podido llegar a ser tan vieja y, a la vez, ser tan adolescente.

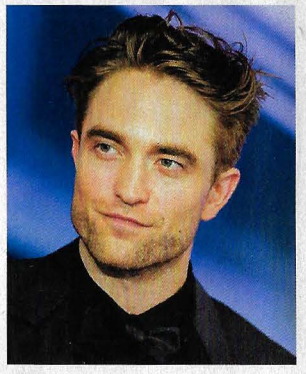
> **"35 años después, los artículos de Micromanía siguen manteniendo su energía"**

LENGUAS DE TRAPO

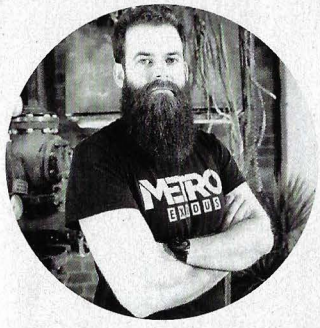
Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"No sé si jugaría a «Civilization» de ser lanzado hoy", admite Sid Meier al repasar su carrera y 66 años de vida.

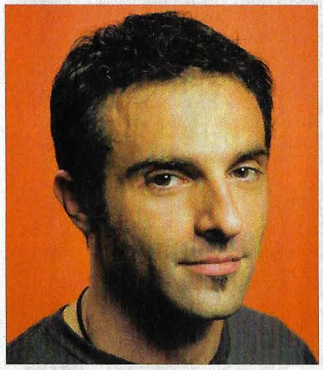


"Mi juego favorito es el de mucha otra gente, «Final Fantasy VII»", admitió Robert Pattinson, en una entrevista sobre "TeneT".



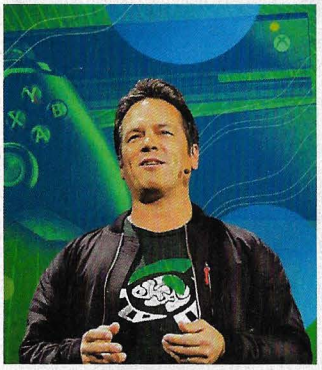
"El diseño original de «Metro 2033» era mucho más ambicioso que el producto final", confiesa Jon Bloch, de 4A Games.

"A quien te diga cómo será la industria en 3 años, escúchale... pero no apuestes por él", J. Brooksby, de Absolutely Games.



"Ya no se hace un juego; nunca más. Se hace un producto", se queja el ex de Arkane Raphael Colantonio, ahora en WolfEye.

"Pido perdón a los que se han visto afectados". Y. Guillemot CEO de Ubisoft, se disculpa por «Elite Squad» y los abusos en Ubisoft.



"Es decepcionante para la gente, es decepcionante para nosotros". Phil Spencer, sobre el retraso de «Halo Infinite».

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

¿QUÉ... necesitaba Microsoft para ver que «Halo Infinite» no estaba listo para enseñarlo al público?

¿POR QUÉ... ha retirado Xbox su mensaje 20/20 con los 20 anuncios durante 20 meses desde 2020?

¿CUÁL... será el siguiente juego retrasado por la Covid-19, después de muchos años en desarrollo?

¿HASTA... qué punto retrasarán las nuevas consolas la innovación en PC?

¿CUÁNTO... esperaremos en PC hasta que se aprovechen las unidades NVME más rápidas?

¿CÓMO... de nerviosos se han puesto los fabricantes de consolas a ver el precio de la nueva generación gráfica en PC?

¿QUÉ... cambios tienen que hacer los fabricantes de cajas para adaptarse a las nuevas tarjetas gráficas?

¿QUÉ... ha mejorado en Game Pass de PC para que pase de costar 4,99€ a 9,99€?

RESIDENT EVIL VILLAGE

¡Bienvenido a la aldea del terror!

Todo parecía haber concluido para Ethan y Mia, pero cuando habían comenzado a vivir en paz, la aparición de un viejo conocido lo cambió todo... ¡La pesadilla renacerá en 2021!

Ethan Winters, contra todo pronóstico, logró sobrevivir al horror que le esperaba en aquella granja de Luisiana. Y también, con no pocas dificultades, rescatar a Mia y curarla tras haber sido infectada. Un brillo de esperanza en el futuro se abría paso para la pareja. Pero, de un modo inesperado, Chris Redfield apareció y la vida de la pareja quedó horriblemente destrozada. El intento de Ethan por buscar una explicación a lo que ocurrió le acabó llevando a un pueblo abandonado entre montañas, en mitad de la nieve. Sobre la montaña, un sombrío castillo domina todo el valle. Ethan aún no lo sabe, pero su pesadilla solo acaba de comenzar.

¡Vuelve el horror!

Tras el exitazo en la reinvención de «Resident Evil» con su séptima entrega, Capcom ha decidido llevarnos otra vez por ese nuevo camino marcado por la acción en primera persona, la base técnica del RE Engine y un novedoso planteamiento en la narrativa que apostará por entornos más abiertos que los juegos clásicos, una gran duración –se rumorea que podrían ser 20 horas– y la continuidad de la historia y protagonistas de «Resident Evil VII».

"La acción y el horror se mudan a un pueblo de pesadilla en el nuevo «Resident Evil»"

INFOMANÍA

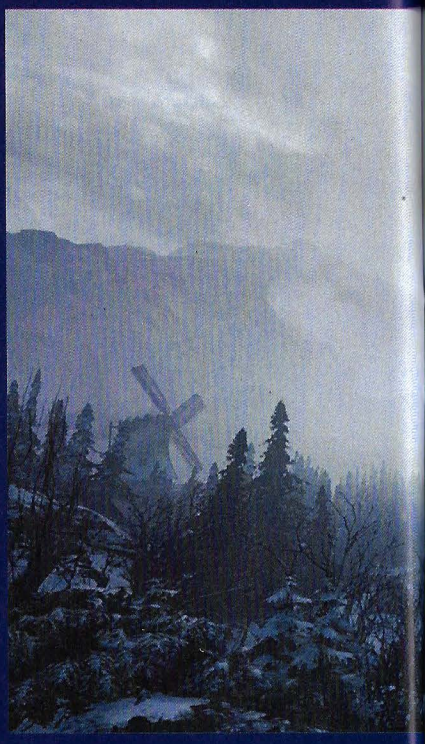
DATOS

- **Género:** Acción/Aventura/Survival Horror
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Fecha prevista:** 2021

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de aventura y acción,** continuación de la historia de «Resident Evil VII» y de la saga.
- **Nos meteremos en la piel de Ethan,** que volverá a vivir el horror tras la reaparición de Chris Redfield.
- La acción se desarrollará en **un pueblo aislado,** dominado por el terror.
- Toda la acción **se desarrollará en primera persona,** como en el juego anterior.
- La base técnica será, de nuevo **el RE Engine,** con calidad gráfica brutal.

¡Las fuerzas del Mal han despertado en el que otrora fue un bucólico y pacífico pueblo! Casas abandonadas, oscuridad, un siniestro castillo que domina la aldea desde la altura de la montaña... ¿y monstruos? Ethan vuelve a vivir el horror en un escenario tan alucinante que será otro protagonista del nuevo «Resident Evil».



La inesperada aparición de Chris Redfield dará un giro dramático a los acontecimientos. De nuevo, la pesadilla empezará para Ethan, que tendrá que buscar explicaciones, en un lugar aislado y terrorífico, al horror que está viviendo.

Aunque Capcom va soltando con cuentagotas detalles de «Resident Evil Village» –que sí, es oficialmente también «Resident Evil 8»–, lo que ya se sabe nos ha puesto los dientes muy largos... y no solo a nosotros.

La aldea maldita

En «Village», el pueblo que da nombre a esta nueva entrega será, también, protagonista de la nueva pesadilla de Ethan. Capcom ha apostado por un diseño de escenario más abierto y de mayor tamaño, potenciando la exploración más que la acción, como ocurría en la anterior entrega. Pero, además, ha ampliado el catálogo de enemigos, cuyo origen será parte del misterio que oculta esta nueva aventura. Por ahora, todo apunta a criaturas como hombres lobo y brujas, algunos oscuros personajes capaces de controlar a bestias y lo que parece un tono algo más sobrenatural que en los juegos clásicos de la saga. Aunque, claro, ya sabemos que la ciencia de Umbrella suele estar detrás de todo, ¿verdad? Sin embargo, si recuerdas el final de «Resident Evil VII», había algo distinto en el logo de Umbrella... Son solo especulaciones, pues la historia de

¿CUÁLES SON LOS MISTERIOS QUE ENCIERRA ESTE PUEBLO TENEBROSO?

Según Capcom, el entorno será mucho más importante que en otros juegos. El mismo pueblo es considerado por el estudio como un protagonista más, y estará repleto de misterios y peligros. Solo verlo pone los pelos de punta.

El sombrío castillo domina toda la aldea desde lo alto de la montaña. Allí será donde tendremos que buscar la explicación al horror y la pesadilla que ha vivido el pueblo y que ha destrozado la existencia de Ethan.

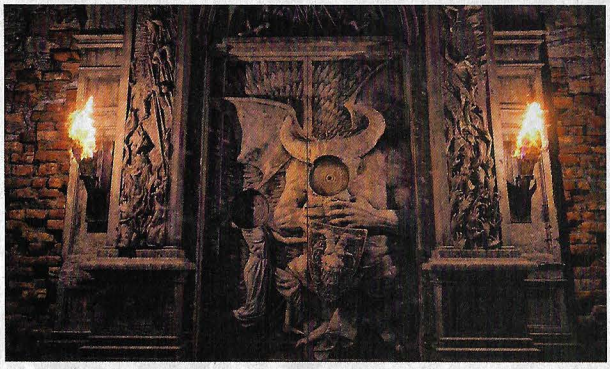
«Village» sigue siendo el gran secreto de Capcom en el proyecto.

Espectáculo de terror

En cualquier caso, lo que se ha visto hasta ahora de «Village» nos invita a tener unas enormes expectativas ante una narrativa renovada y un mundo de juego apabullante en lo visual y en sus posibilidades. Escenarios más abiertos, nuevos enemigos, un espectáculo visual gracias al RE Engine, acción en primera persona, historia ampliada tras la entrega anterior y toda la esencia de la saga. Eso sí, habrá que esperar hasta 2021. Aunque, por ahora, ya hemos tenido bastante horror en 2020, ¿verdad? **A.C.G.**

UN NUEVO MUNDO DE PUZLES UMBRELLA

De nuevo, Capcom apuesta por puzles y enigmas para forzarnos a explorar. Y, aunque en toda la información actual sobre la historia no aparece referencia a Umbrella, en las primeras imágenes de los puzles se puede comprobar que, otra vez, la corporación estará detrás de todo.



Piezas ausentes que localizar y encajar -en el orden adecuado, claro-, mecanismos secretos que activar, palancas que empujar... Sí, nos suena, ¿verdad? ¿Qué sería de un «Resident Evil» sin puzles? Y, ojo, se rumorea que será el juego más largo de la saga, así que habrá para dar y tomar.

El uso del RE Engine nos permitirá disfrutar de un fascinante espectáculo visual. En todos los escenarios, pero sobre todo en el interior del castillo, los artistas de Capcom se han dado un auténtico festín de diseño gráfico llevado al extremo, con entornos tan apabullantes como el que aquí se puede ver. ¡Es alucinante!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Motive Studios/EA
- **Distribuidor:** EA
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2 de octubre de 2020

www.ea.com/es-es/games/starwars/squadrons

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y combate espacial,** ambientado en Star Wars, tras "El Retorno del Jedi".
- **Seremos un piloto de caza,** pudiendo jugar por el bando de la Nueva República o del Imperio.
- Se ha confirmado que habrá al menos **cuatro tipos de nave diferentes** por cada bando.
- Lucharemos en **solitario o multijugador**, con modos por equipos, 5vs5.
- Incluirá hasta **seis localizaciones** distintas.
- Soportará **modo de RV y multijugador cruzado.**

PRIMERA IMPRESIÓN

El regreso de Star Wars al combate espacial se hace a lo grande, con la esencia de los clásicos de hace décadas, y tecnología gráfica de última generación.

STAR WARS: SQUADRONS

¡La guerra continúa en el espacio!

A comienzos de verano EA nos dejó a todos sorprendidos con el anuncio de un nuevo juego de Star Wars. Pero, en esta ocasión, no iba a ser la lucha con espadas láser, los poderes Jedi o la exploración de planetas desconocidos en sistemas controlados por el Imperio lo que nos aguardaba.

Contra todo pronóstico, Motive Studios y EA miraban hacia atrás, a la época dorada de las adaptaciones de la trilogía original a juegos de todo tipo, y muy especialmente a los títulos de combate espacial que marcaron a los fans. El «X-Wing vs TIE Fighter» de 1997, en especial, se convertiría en la experiencia definitiva reuniendo a la mayor variedad de naves de las películas, el multijugador como eje –no tenía campaña individual– y numerosos avance técnicos sobre los títulos anteriores. Pero, esa decisión de dejar a un lado el modo individual no cayó del todo bien a los fans.

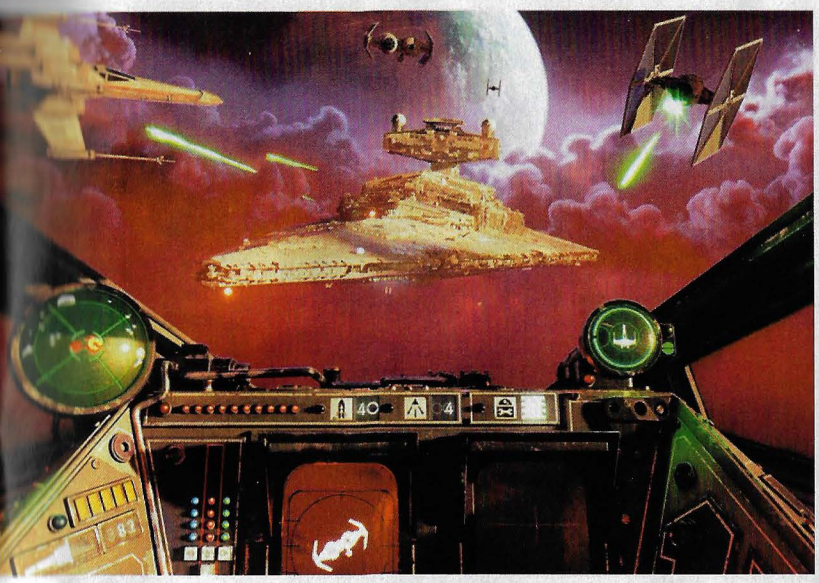
Han pasado más de 20 años desde entonces. Y justo ahora el anuncio de «Star Wars: Squadrons» sacará esa espinita del fan veterano y se convertirá, a tenor de lo visto hasta ahora, en el juego definitivo de combate especial del universo Star Wars. Solo has de tener fe en el poder de La Fuerza.

La guerra continúa

Tras lo que vimos en "El Retorno del Jedi", con la caída de Palpatine y la redención de Darth Vader, el conflicto entre la Alianza Rebelde y el Imperio no concluyó automáticamente. Esos "huecos" de la historia de Star Wars se han ido rellenando con libros, juegos y las nuevas películas, pero «Squadrons» se centrará más en las batallas inmediatamente posteriores a la película, pudiendo continuar la guerra entre las fuerzas de lo que será la Nueva República y lo que queda del Imperio. Y ahí, entraremos eligiendo bando y convirtiéndonos en un piloto único de caza, que iremos moldeando en sus habilidades, pudiendo cambiar la historia de Star Wars, tal y como la conocemos. ¿Y si al final triunfara el Lado Oscuro gracias a nuestra habilidad a los mandos de un TIE Fighter?

Como decíamos al comienzo, «Squadrons» será casi como el renacimiento de «X-Wing vs TIE Fighter», potenciado y llevado al límite en el apartado técnico y en las opciones de juego y sus modos.

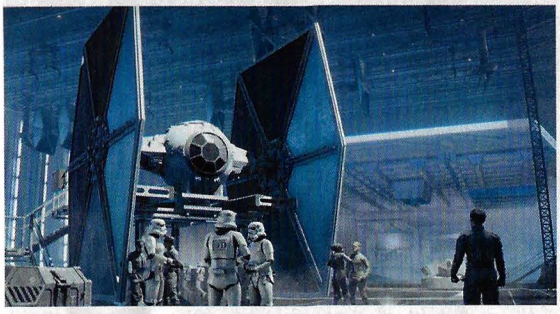
"Prepárate para vivir la experiencia más intensa de combate espacial en Star Wars"



¡Esto sí es vivir Star Wars al máximo! Prepárate para los combates espaciales más espectaculares y realistas, convertido en piloto de caza rebelde... ¡o imperial!

¿Imperio o República? De nuevo, la elección será tuya.

Los clásicos del combate espacial –«X-Wing vs TIE Fighter» y otros grandes– de Star Wars han servido como referencia para Motive al plantear los cimientos de «Squadrons». Y entre ellos, la opción de combatir por ambos bandos y escoger entre distintos tipos de caza es uno de los más importantes. Además, la posibilidad de luchar por equipos 5vs5 en distintos modos multijugador puede convertirlo en el juego definitivo en su género.



El detalle con que se recrean los cazas se ha cuidado al máximo. Tanto en el exterior como en los cockpits, son clavados.

Los combates más espectaculares se verán en las Batallas de Flotas. En este modo, a los equipos de cinco jugadores se unirán naves insignia y fragatas de apoyo, nuestros objetivos clave.

Para empezar, como señalábamos, elegiremos bando. Podremos convertirnos en piloto imperial o rebelde, completando una campaña entera y descubriendo todas las posibilidades de cada caza disponibles. Por el momento, se sabe que habrá cuatro tipos de nave por bando confirmadas. En el lado Imperial tendremos el TIE Fighter, el TIE Bomber, el Interceptor TIE y el TIE Reaper. Por la parte de la República nos podremos poner a los mandos del X-Wing, el Y-Wing, el A-Wing y el U-Wing, quizá el menos conocido de toda la flota.

Pilotando uno de estos cazas podremos luchar en hasta seis localizaciones distintas con escenarios de lo más variado. Desde las nubes gaseosas de Yavin Prime hasta los campos de asteorides del Abismo Zaviano, pasando por Sissubo, Galitan, Esseles o los Astilleros de Nadiri. Sitios donde no solo tendremos que hacer frente a nuestros enemigos, sino también a los peligros del espacio exterior. Algunos entornos serán realmente desafiantes y pondrán a prueba nuestras habilidades. Mucho más en los modos multijugador.

¡El espectáculo del combate espacial!

Motive ha confirmado dos modos para el combate muñtijugador. En Refriega nos uniremos a varios amigos para participar en combates por equipos, 5 contra 5, donde la sinergia entre los distintos tipos de caza y la elección del armamento nos concederán la victoria o precipitarán nuestra derrota. No se trata solo de ser hábil y certero, sino de trabajar en conjunto.

Pero justo esto se potenciará aún más en las Batallas de Flotas. No solo combatiremos en equipo, sino que estaremos acompañados por naves insignia y fragatas de apoyo. Nuestro objetivo será siempre acabar con la gigantesca nave insignia enemiga, así que tendremos que atacar, pero también mantener una estrategia de protección de nuestra flota.

Súmale el soporte de R.V. y la opción de juego cruzado, y vivirás Star Wars como nunca. **A.P.R.**

SE PARECE A...

S.W. JEDI: FALLEN ORDER
Aunque su estilo y jugabilidad son muy distintos, recupera el espíritu del universo Star Wars.

ELITE: DANGEROUS
Mucho más allá del combate espacial, el juego de Frontier es una referencia en su género.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Velocidad
- **Estudio/compañía:** Milestone
- **Distribuidor:** Milestone
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 8 de octubre de 2020

ridevideogame.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **velocidad y simulación,** ofreciendo la experiencia más real, según Milestone, vista en un juego de motociclismo.
- **Habrá 27 circuitos** distintos disponibles.
- La personalización del piloto **en su estilo de conducción y aspecto** nos distinguirá en los modos multijugador.
- Hay **119 modelos de moto** ya confirmadas, pero Milestone asegura que habrá aún más.
- Podremos **personalizar los ajustes de la moto** en doce parámetros.

PRIMERA IMPRESIÓN

Los amantes de la velocidad sobre dos ruedas tienen un nuevo objeto de deseo que, según Milestone, será la experiencia más realista en su género.

RIDE 4

¡Vive la velocidad como nunca!

La experiencia de conducir a toda velocidad una moto de gran cilindrada en un circuito de competición no es algo al alcance de cualquiera. Hace falta talento, habilidad, experiencia y... sí, una buena moto. Muchos ya disfrutan de esa experiencia de velocidad y libertad conduciendo por carretera, pero no es lo mismo, claro.

Sin embargo, el próximo mes podremos vivirlo gracias a Milestone y la nueva entrega de su serie «RIDE». El estudio italiano vuelve una vez más con un juego de velocidad y simulación, pero en esta ocasión aseguran que irán mucho más lejos de lo que hemos visto antes en cualquiera de sus juegos. Ni en las sagas de «MotoGP», ni en «MXGP» ni ninguna otra. Milestone dice que cuando se plantearon «RIDE 4» no querían limitarse a conseguir, como en juegos anteriores, que pensáramos "parece tan real", sino que gritáramos "¡esto es real!". Y es que todo en «RIDE 4» se ha venido trabajando para que desde los modelos de las motos, a la personalización de las mismas, del piloto, la recreación de los circuitos y la misma simulación de la competición ofrezcan las mismas sensaciones que han experimentado esos afortunados que, como decíamos al principio, combinan talento, experiencia e ingeniería de vanguardia a la hora de subirse a una moto de competición. ¿Estás listo? ¡Pues ponte el casco y dale gas!

Opciones para todos

La versión de preview que hemos podido probar no tenía disponibles todas las opciones que incluirá el juego final. Así, nos hemos quedado sin probar el multijugador, que será uno de los pilares de «RIDE 4», así como el modo Trayectoria (la carrera profesional del piloto) o el editor. Pero sí hemos podido probar la carrera única, el contrarreloj y las pruebas de Resistencia. Las últimas serán un modo realmente desafiante, con carreras de larga duración en las que incluso tendremos que hacer paradas en boxes. Una experiencia diferente.

Lo que sí hemos encontrado de lo más completito –aunque Milestone asegura que crecerá aún más en el lanzamiento del juego– es el catálogo de motos y fabricantes.

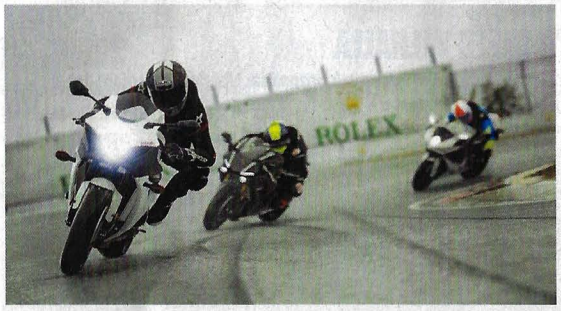
Nada menos que 199 motos y 14 marcas estaban disponibles en esta versión de preview. Y, lo más

"Milestone ofrece al fan de la velocidad la experiencia más alucinante sobre dos ruedas"

¿Estás listo para disfrutar de la velocidad sobre dos ruedas? «RIDE 4» llegará el mes que viene a tu PC para que vivas las experiencias más alucinantes pilotando motos.

Una experiencia que va más allá de la competición en circuitos.

«RIDE 4» es un juego de carreras y competición, sí, pero Milestone quiere aportar un plus a los fans de las dos ruedas, como ha hecho en los juegos anteriores de la saga. Así, solo con mirar el catálogo de las 119 motos disponibles en la versión de preview, muchas marcas no son habituales de los circuitos, desde Harley-Davidson a BMW. Muchos eventos fuera de circuitos estarán disponibles para disfrutar de la velocidad a tope.



La climatología cambiante será un aliciente para que los más expertos pongan a prueba su habilidad y control en la carrera.

El uso de servidores dedicados de cara al multijugador asegura, según Milestone, que la experiencia será perfecta y no habrá lag que pueda afectar a la competición. ¡Dale gas!

sorprendente, encontramos fabricantes como Harley-Davidson o BMW. Esto quiere decir que, muy posiblemente, debamos esperar eventos y desafíos más allá de los 27 circuitos incluidos en «RIDE 4».

Una experiencia personal y realista

La competición será un pilar fundamental de «RIDE 4», pero esa competición –y los eventos añadidos– quiere ser, como afirma Milestone, una experiencia realista al máximo.

El estudio está cuidando al máximo el apartado gráfico, como no podía ser de otro modo, tanto ne los modelos de las motors como en los circuitos y escenarios, reproducidos al milímetro. Pero, además, quieren que sintamos las mismas sensaciones que en una carrera real, en plena competición. Y ahí entran varios factores. Por un lado, la climatología cambiantes y dinámica y los ciclos de día y noche. Algo que pondrá a prueba nuestras habilidades y reflejos, para demostrar que somos los mejores en cualquier situación. Por otro lado, Milestone incluirá en «RIDE 4» su sistema ANNA (Artficial Neural Network Agent). Hablamos de un sistema de IA basado en el aprendizaje automático, para que los rivales manejados por el juego respondan a nuestro estilo de conducción y nos pongan las cosas más difíciles en plena carrera. Y finalmente, como habíamos mencionado, los modos multijugador.

Por desgracia, ya te contamos que no hemos podido probarlos en esta versión, pero Milestone se ha preocupado de un detalle realmente importante: la disponibilidad de servidores dedicados. Los aficionados al género saben lo importante que es algo así de cara a una competición. El objetivo es asegurar la ausencia de lag para que la carrera sea fluida y no haya ningún problema más allá del que suponga la habilidad y el talento de nuestros rivales. Eso sí, habrá que esperar para ver los modos disponibles. La carrera está a punto de comenzar. **A.C.G.**

SE PARECE A...

RIDE 3

El juego anterior de la saga marca el camino para la nueva entrega, que vendrá llena de novedades.

F1 2020

La competición de velocidad sobre dos ruedas más alucinante y realista del momento.

BOMB RUSH CYBERFUNK

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Team Reptile
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Por determinar

team-reptile.com

Es imposible no pensar en el mítico «Jet Set Radio» al ver las primeras imágenes y vídeos de «Bomb Rush Cyberfunk» en acción. Sin embargo, esta mezcla de acción urbana y desafíos de grafiteros pretende ir más allá de lo que en su momento ofreció SEGA. Centrado en la acción individual -de momento no hay planes multijugador-, podremos usar distinto equipamiento para combinar nuestro arte callejero con bailes y acrobacias, para subir a lo más alto de este peculiar estilo artístico mientras huimos del acoso policial. ¿Listo para el desafío?

LOST IN RANDOM

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Zoink/EA Originals
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2021

www.ea.com/es-es/games/lost-in-random

Aunque la estética y dirección artística de «Lost in Random» puede llegar a recordar a «Little Nightmares», el juego de Zoink y EA Originals tiene muy poco que ver con el de Tarsier. En el mundo de Random, todo se decide por azar. El futuro de cada persona lo decide un dado, y acompañaremos a Even y su compinche Dicey para desafiar al azar y acabar con esta peculiar maldición.

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

- **Género:** Acción/Aventura/Rol
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal/Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 17 de noviembre de 2020

www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/valhalla

La conquista de la Inglaterra del s. IX por un grupo de exiliados vikingos es un desafío que los fans de «Assassin's Creed» esperan como agua de... noviembre. Será entonces cuando en la piel de Eivor descubriremos numerosas novedades en la saga, empezando por la posibilidad y obligación de construir una base sobre la que edificaremos el futuro de nuestro grupo en esta tierra hostil.

UNPACKING

- **Género:** Puzles/Simulación
- **Estudio/compañía:** Witch Beam
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2021

www.unpackinggame.com

Todo aquel que ha tenido que efectuar una mudanza -o varias- de casa, sabe lo estresante que puede llegar a ser. Aunque no en el caso de «Unpacking». Witch Beam lo convierte en todo lo contrario. Un juego de puzles son tiempo, marcadores ni puntuación. Una mezcla entre «Tetris» y un simulador de decoración, donde descubrimos la vida de los personajes que pueblan -o habitaron- distintas casas, a través de sus enseres y pertenencias. Algo así como un "unboxing" en versión hipervitaminada, en un juego único.

OOBLETS

- **Género:** Rol/Simulación/Aventura
- **Estudio/compañía:** Glumberland
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Por confirmar (disponible en acceso anticipado)

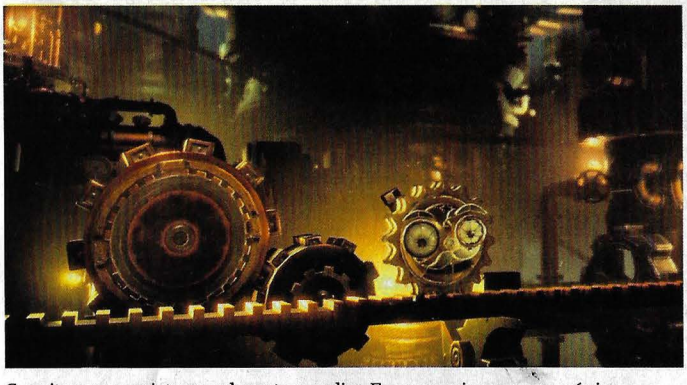
ooblets.com

Para los urbanitas, la vida rural tiene un halo casi idílico. Y la aparición en nuestra granja de los Ooblets, curiosas criaturas que parecen híbridos de vegetales y animales, otorgan algo de surrealismo al desafío del juego de Glumberland. En «Ooblets» debemos personalizar a nuestros personajes, cultivar, construir y mejorar nuestro hogar, conseguir ooblets mejorados que sean capaces de bailar y competir con otros ooblets y crear un entorno quizá algo idílico, sí, pero muy alejado de la vida rural que podamos imaginar. Diversión, fantasía y ooblets.

MECHINUS

- **Género:** Aventura/Puzles/Plataformas
- **Estudio/compañía:** Huey Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Por confirmar

www.hueygames.com

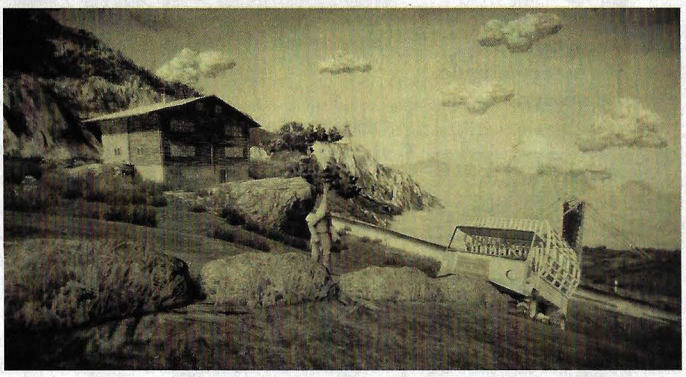


Cognito es una criatura realmente peculiar. Es un ser vivo, pero mecánico. Sus movimientos han de estar limitados a su entorno, un ecosistema también mecánico de engranajes, plataformas, ruedas dentadas, tuberías... La tarea de Cognito es mantener el sistema "vivo", para lo que ha de comenzar un viaje hasta el mismísimo corazón de la maquinaria, para salvar su mundo.

MUNDAUN

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Hidden Fields/MWM Interactive
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** primavera de 2021

www.mundaungame.com



La muerte de sus abuelos en un terrible incendio lleva al protagonista de esta aventura en blanco y negro a viajar al pueblo de Mundaun, por primera vez desde su infancia. Pero allí le espera una aventura de horror al descubrir que algo diabólico acecha en la aldea. Hidden Fields propone una aventura diseñada con lápiz y papel en la que exploración, combate y puzles nos esperan en los Alpes.

HARDSPACE: SHIPBREAKER

- **Género:** Simulador
- **Estudio/compañía:** Blackbird Interactive/ Focus Home Int.
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Disponible en acceso anticipado

hardspace-shipbreaker.com

La corporación Lynx es la líder en recuperación de naves en toda la galaxia. Como desmantelador de naves, nuestra labor para Lynx es trabajar para ellos hasta pagar una deuda contraída hace tiempo. Cortar, destruir y recuperar es el objetivo, pero para llevarlo a cabo tendremos que contar con las herramientas adecuadas mejorando las ya disponibles, nuestro traje espacial y afrontando desafíos en gravedad cero con un simulador realista, desafiante y exigente. Los peligros son muchos, pero la recompensa también es interesante.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

SABOR A LOS 90

Uno de mis recuerdos más queridos es la partida de «Out Run» que jugué el día de mi Primera Comunión. Así que ya podéis imaginar lo que he disfrutado con «Hotshot Racing», porque es una revisión moderna de los juegos de coches de SEGA de los 90, pero aportando ideas propias. ¡Se lo recomiendo a todo el mundo! ■ **L.C.**

La experiencia de Sumo Digital se deja notar en este juego. Es un arcade de carreras realmente divertido y frenético, aunque debe mejorar algo la IA. Pero merece la pena si eres fan del género.

NUEVOS TIEMPOS

Como fan de la realidad virtual creo que es muy importante lo que ha hecho EA con «Star Wars: Squadrons». Un título de este calibre, con soporte de RV desde el primer día. Creo que abre el camino a que otras compañías comiencen a incluir la RV de serie en sus títulos. ¿Creéis que se mantendrá la tendencia? ■ **VirtualGamer**

Si tenemos en cuenta que no solo EA, sino también Microsoft va a lanzar la versión de realidad virtual de «Microsoft Flight Simulator», o el reciente anuncio de que «Hitman 3» también la incluirá en el lanzamiento, parece que al fin las grandes compañías están comenzando a tomarse en serio este formato. Nosotros también nos alegramos por ello.

¿DURARÁ?

Me ha llamado la atención el juego «Fall Guys», y como me gustan muchos los multijugador (le he echado mis horas a «Fortnite») estoy pensando en comprarlo. El problema que le veo es que al no ser un shooter y todo es correr y esquivar, quizá se haga repetitivo y la gente lo acabe dejando. ¿Qué opináis? ■ **Sara**

Bueno, es difícil de decir, Sara. Ni sus creadores predijeron que el juego iba a tener tanto éxito, así que nadie puede saber si se acabará de golpe. Es un juego divertido aunque no haya que disparar, y añaden pruebas nuevas constantemente. Esa es la clave: mientras añadan desafíos y mantengan el juego fresco, va a seguir siendo jugado. A fin de cuentas es un homenaje a "Humor Amarillo", y el programa de televisión fue un gran éxito durante años.

¿RTX 2 O 3?

Un amigo mío me vende su RTX 2080Ti por 750 euros (le costó 1.200 euros), pero no sé si pillarla porque la RTX 3070 vale 520 euros y algunos benchmark dicen que es casi tan potente como la RTX 2080Ti. ¿Qué me recomendáis? ■ **Kal**

Aún no hemos tenido ocasión de probar la RTX 3070 nosotros, así que es difícil comparar. En algunos jue-

LA CARTA DEL MES

UN EJEMPLO A SEGUIR

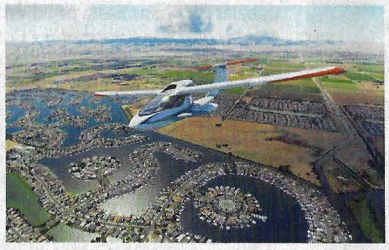
Al fin ha salido la traducción de «Disco Elysium» y me he comprado el juego. Es una obra maestra, pero lo que me más ha impresionado es la traducción; no solo es muy profesional, sino que está hecha por un grupo de fans, Clan DLAN. Da un poco de pena que tengan que ser los fans los que traduzcan los juegos, pero el trabajo es impresionante. ¡Felicidades! ■ **Juancho'S.**

Nosotros también nos hemos quedado impresionados. Tiene docenas de miles de líneas de texto y el lenguaje no es sencillo, pero la traducción y adaptación es muy buena. Lo importante es que este juegazo ya está en español, para que lo disfruten todos.

LA POLÉMICA DEL MES

DISCO OBLIGATORIO

Me he comprado la versión física de «Microsoft Flight Simulator». Tras instalarlo me pide meter un código que se asocia a una cuenta de Microsoft, y ese código ya no se puede usar más. Es lo mismo que hacen otros juegos con Steam, pero una vez que lo activas en Steam ya no necesitas discos. En cambio, «MFS» te obliga a meter el disco 1 cada vez que juegas. ¿Qué sentido tiene, si te exige iniciar sesión con una cuenta de Windows y estar online para jugar? ■ **Arturo**



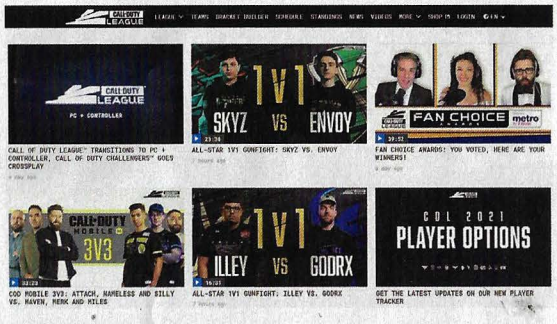
La verdad es que es difícil de entender, Arturo. Lo veríamos lógico si el juego no se asociara a ninguna cuenta. Pero en cuanto se asocia a una cuenta Windows y te obliga a identificarte online, meter el disco no tiene ningún sentido.

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.
El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

gos sí se acerca al rendimiento de la RTX 2080Ti, pero en otros se queda por detrás. Lo que pasa es que tiene un precio imbatible, y dos ventajas: procesa mejor el trazado de rayos y la IA, es decir, el filtrado DSLL. Por eso se acerca al rendimiento de la RTX 2080Ti en algunos juegos.

¿EN SERIO?

La «Call of Duty League» cambia de PlayStation a PC en 2021. Pero lo que me extraña es que obligarán a jugar con gamepad. ¿Qué sentido tiene una liga profesional en PC si no te dejan usar el teclado y ratón? ■ **Killea**



Todo depende de la caña que le haya dado tu amigo. Si la ha usado mucho, será mejor una tarjeta nueva, de nueva generación y nueva arquitectura.

ORIGINAL

Ahí va una pregunta difícil: Estoy cansado de jugar siempre a los mismos tipos de juegos. ¿Podéis recomendarme alguno que sea original? ■ **Anónimo**

Ahí va uno: «Justice Sucks: Recharged». Eres... ¡una roomba asesina! Sí, un robot aspirador letal que debe evitar que los ladrones entren en la casa y roben objetos de valor. Y cuando terminas con ellos, toca limpiar la sangre. Puedes jugar a la demo en Steam.

Es una decisión que parece extraña, pero tiene lógica. Los jugadores profesionales de la liga jugaban en consola con gamepad, y cambiar a un control como el ratón y teclado exige meses de entrenamiento, a esos niveles profesionales. Seguramente este año mantienen el gamepad para no perder sus equipos, y si al año siguiente siguen en PC, dejarán usar el teclado y ratón.

ZELDA EN PC

Ya que nunca vamos a tener un «Breath of the Wild» en PC (al menos de forma legal), creo que el juego de Ubi «Immortals Fenyx Rising» puede ser un buen sustituto. El estilo gráfico y la jugabilidad tiene un aire, ¿no os parece? ■ **Emi S.**

Sí, es cierto que parece haber un "poso" de «Breath of the Wild» en «Immortals Fenyx Rising». Pero hoy en día es muy común en buena parte de los juegos, que se inspiran en otros. Aún no hemos visto mucho gameplay y, seguramente, cuando conozcamos más, se notarán más las diferencias.

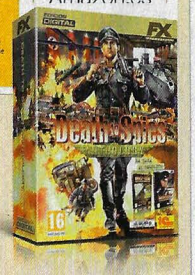
PANORÁMICO

Creí que nunca llegaría a verlo, pero después de esperar 20 años a jugar a «Doom» en formato panorámico... ¡sacan el parche ahora! Más vale tarde que nunca. Además me alegra que id siga actualizando la versión digital. ■ **G.A.**

Bueno, podrías haber jugado ya a «Doom» en modo panorámico con un MOD. Pero ya era hora de que lo incluyesen de forma oficial. También han corregido errores y añadido un nuevo modo de dificultad.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

Micromanía

35 Aniversario

(I) 1985-1994

¡Así fue la primera década de la revista de videojuegos más veterana del mundo!

¡Cumplimos 35 años de vida! Micromanía ha crecido a la vez que la misma industria del videojuego, siendo testigo de éxitos y fracasos, caídas y auges, disfrutando de cada avance, juego y del amor de sus lectores. ¡Únete a la celebración!

Es algo que no ocurre todos los días, ¿verdad? 35 años solo se cumplen una vez, y cuando se trata de una revista impresa –¡y más en los tiempos que corren para la industria editorial!– y en España, es motivo para que nosotros mismos, aunque quede mal decirlo, disfrutemos a lo grande del momento.

Sí, nada es igual que hace 35 años. Ni el mercado, ni la tecnología, ni la sociedad, ni la política. Todo ha evolucionado. Hemos pasado varias crisis económicas, tecnológicas y, ahora mismo, hasta una sanitaria. Pero Micromanía siempre ha estado ahí. Número tras número, fiel a la cita del quiosco con todos los lectores. Y, aunque sabemos que es una tarea casi imposible, vamos a intentar repasar estos 35 años contigo, que siempre has estado ahí, apoyando a tu revista favorita. Vamos a pasar como una exhalación por más de tres décadas repasando la propia revista, el hardware, los juegos y la industria. Otros han venido y han pasado. Nosotros, seguimos aquí.

EL HARDWARE DE LA DÉCADA

No se puede entender la primera década de Micromanía sin recordar el hardware del momento. Como en un paraíso de consolas y micros, la oferta de máquinas de todo tipo era enorme. Los 8 y 16 bits ofrecían la variedad suficiente como para permitir tal diversidad de juegos y géneros, que la explosión de creatividad en la industria fue algo sin parangón. Y, claro, luego estaba la eterna discusión. ¿Cuál era la mejor máquina? ¡Cuántas amistades se echaron a perder por ello!

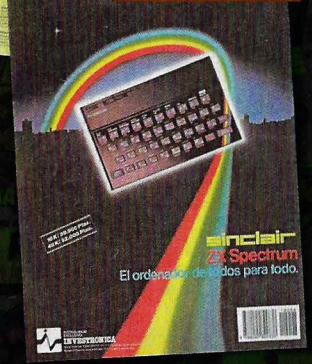
Las Consolas

Portátiles en blanco y negro y color, que consumían pilas que daba gusto, y con accesorios de todo tipo -desde lupas a sintonizadores de TV-, y consolas de sobremesa de 8 bit. NES, Master System, Game Boy, Game Gear, Lynx... Muchos descubrieron así los juegos. Aquellos a los que les gustaba más "trastear" apostaron por los micros.

La aparición de las consolas de 16 bit marcó el principio del fin de las pequeñas de 8 bit de sobremesa. Super Nintendo y Mega Drive se repartieron el mercado en la primera mitad de los años 90. Aunque en países como Japón la oferta era más diversa en hardware, Nintendo y SEGA fueron los dominadores absolutos a nivel global.

Los Micros

Nombres como ZX Spectrum y Amstrad CPC se convirtieron en los reyes de la década de los 80 en España. Pero había muchos más microordenadores de 8 bits: C64, MSX y otros también se hicieron su hueco en la industria, algunos con más fortuna que otros. Abrirían el camino a máquinas potentes de 16 bit, como Amiga y Atari ST, que tras varios años sucumbieron ante el PC.



La irrupción del PC como máquina de juegos no fue inmediata. Aunque desde su aparición ya existieron juegos para el IBM PC y compatibles, los mucho más asequibles micros y consolas le ganaron la partida, de inicio. Pero, poco a poco, su capacidad de expansión, potencia y abaratamiento del hardware empezaron a ser sus bazas para adelantar en la parte tecnológica y de juegos al resto de máquinas. Algo que fue ganando terreno, también, en las páginas de Micromanía.

LAS MEJORES PORTADAS DE LA DÉCADA

1

2

3

4

5

(1) Nº1. Junio 85. El mítico número 1 llegó con «Jet Set Willy» en portada y secciones prácticas para todos.
(2) Nº6. Noviembre 85. El mito de Dinamic se empezó a fraguar con títulos como «Profanation».
(3) Nº 11. Abril 86. Desvelábamos todos los secretos del gran «Sir Fred».
(4) Nº 21. Marzo 87. Los juegos españoles seguían exigiendo portadones como «El Misterio del Nilo».
(5) Nº 33. Marzo 88. ¡Por fin, contábamos todo sobre «La Abadía del Crimen»!

EL TOP TEN DE JUEGOS DE LA DÉCADA

Sí, hay muchos más juegos que merecerían estar aquí. Lo sabemos y sabemos que tú lo sabes. Echamos de menos, como tú, algunos nombres. Pero si hay que elegir diez, por muy distintas razones nos hemos inclinado por los que aquí puedes encontrar. Los géneros, la originalidad, la manera de definir un estilo, la influencia en títulos posteriores... Es indudable que la lista se debería aumentar a cientos, pero estos diez nos marcaron a fuego en su momento. ¿Y a ti?

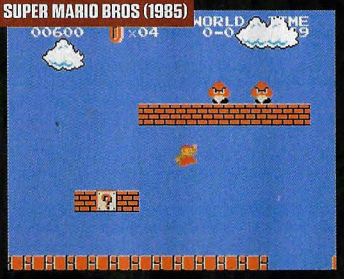
ABU SIMBEL PROFANATION (1985)

Tras «Saimazoom» y «Babaliba» el talento de Víctor Ruiz se desbordó en «Abu Simbel Profanation». Uno de los juegos más divertidos e icónicos de Dinamic, y difícil a rabiar. Ocupó la portada del número 6 de Micromanía, en el que ofrecíamos los mejores consejos, el cargador y el mapa completo. Un juegazo que sigue siendo recordado por los veteranos.

EL HOBBIT (1982)

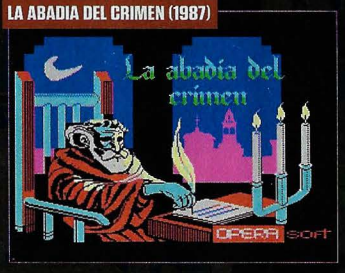
¿Por qué un juego de 1982 en esta lista y además en el Top Ten? Hay muchas razones, que resumiremos. Para empezar fue uno de los grandes títulos de estreno para ZX Spectrum, adaptación de la mítica obra de Tolkien y, encima, abrió el camino para las grandes aventuras conversacionales posteriores. No solo definió un género, sino que fue de los mejores en él.

SUPER MARIO BROS (1985)



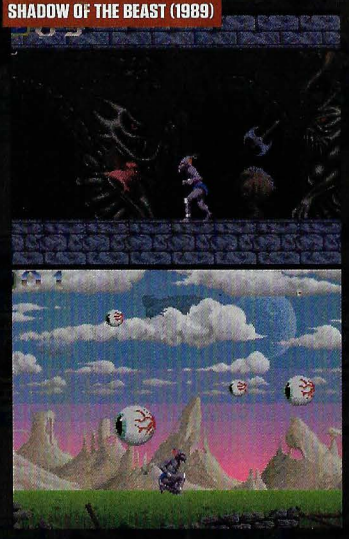
¿Realmente hace falta decir por qué está «Super Mario Bros.» aquí? Primero, como Micromanía, cumple 35 años. Además, el estreno en NES de uno de los juegos más míticos de la historia se convirtió en un exitazo, creó un icono absoluto de la industria y enganchó a tal cantidad de jugadores que no solo sigue vivo -personaje y saga- sino que es admirado por todos.

LA ABADIA DEL CRIMEN (1987)



La obra maestra de Paco Menéndez y Juan Delcán no necesita ni presentación. La complejísima aventura ofrecía un diseño de jugabilidad inédito, con soluciones de IA asombrosas, cámaras que seguían a distintos personajes, una necesidad de aprendizaje y precisión absolutas y un diseño artístico sublime. Es toda una leyenda en el software español.

SHADOW OF THE BEAST (1989)



El estreno de Reflections con Psygnosis en el universo Amiga no pudo ser más espectacular. «Shadow of the Beast» ofrecía el parallax más alucinante visto hasta la fecha, una BSO pasmosa, y jugabilidad y dificultad igual de elevadas. Todo en el juego de acción y plataformas de Martin Edmonson era sensacional, y se convirtió en una referencia del género.

KICK OFF 2 (1990)

En la segunda mitad de los años 80 y toda la década de 1990 el fútbol arrasaba. No solo era lo más popular en juegos deportivos sino que había muchos -¡muchos!- juego de fútbol. Pero el «Kick Off 2» de Dino Dini se puede considerar como el primer simulador real, con ese balón que exigía un dominio total y una habilidad que otros juegos no tenían.

SUPER MARIO KART (1992)

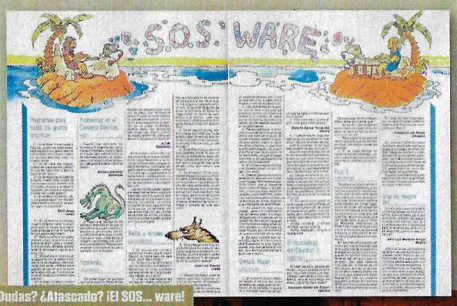
Cuando apareció Super Nintendo y descubrimos sus primeros juegos fue como entrar en una nueva dimensión. Y títulos como «Super Mario Kart» lo conseguían literalmente. El uso del Modo 7, el multijugador, la diversión de las carreras más alocadas y los piques con los amigos convirtieron al juego de carreras en uno de los más populares de la década y de la consola.

Sir Fred (1986)

Antes de asombrar al mundo con «La Abadía del Crimen», Paco Menéndez trabajó con sus compañeros de Made in Spain -Carlos Granados, Fernando Rada y Camilo Cela- en otro de los juegos más sorprendentes del software español. «Sir Fred» fue una aventura única que combinaba acción, exploración, plataformas y una dirección artística fascinante.

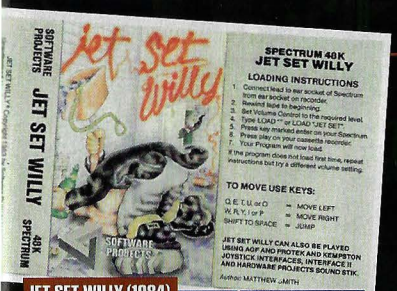
LAS SECCIONES MÍTICAS DE MICROMANÍA EN LA DÉCADA

Una de las prioridades de Micromanía, desde su nacimiento, fue convertirse tanto en una revista de actualidad como práctica. Así, además de noticias, reviews y más, gran parte de los contenidos de la revista se dedicaron a áreas que entusiasmaban a los fans de los micros de la época. Desde secciones donde se enseñaba cómo funcionaba el hardware, a otras repletas de juegos para teclear en BASIC, aprender a manejar instrucciones como los "pokes" para conseguir ventajas, secciones donde aprender fundamentos de programación, ayudas para resolver problemas que nos dejaban atascados en los juegos, soluciones... ¡La variedad de secciones era algo espectacular!



¿Dudas? ¿Atascado? ¡El SOS... ware!

¡Cuántos problemas solucionaron pokes y



JET SET WILLY (1984)

Evidentemente, el juego que ocupó la portada del número uno de Micromanía ha de estar aquí. Pero no solo por esa razón, sino porque el juego de Matthew Smith ha sido uno de los títulos de plataformas más influyentes de la historia. Alocado, delirante, dificilísimo, surrealista y con una música que se grababa a fuego en tu mente, como la de «Manic Miner».

PENTAGRAM (1986)

La madurez del Filmation -y de las aventuras de Sabre Man- llegó con «Pentagram». Tras «Knight Lore» y «Alien 8», Ultimate llevó al límite su motor gráfico isométrico en un juego que sigue siendo una leyenda entre los jugadores de la época. También fue el último de su estilo en la compañía, antes de dar el salto al Filmation II a un nuevo estilo de acciñon y jugabilidad.

Hemos decidido organizar esta serie de reportajes dedicados al 35 aniversario de Micromanía de manera cronológica. Queremos dividir en distintas décadas el periplo de Micromanía por la industria del videojuego, como testigo de su evolución.

En las páginas de este número –y los siguientes– repasaremos desde nuestro punto de vista el nacimiento, crecimiento y madurez del videojuego, desde la perspectiva de los propios contenidos y secciones de Micromanía. Veremos juegos, compañías, nombres propios, portadas y mucho más. Si estás listo, prepárate para un viaje en el tiempo entre la historia y la nostalgia.

El amanecer del videojuego

Treinta y cinco años dan para mucho como testigo de la evolución del videojuego. Pero es aún mejor cuando se da la coincidencia, casi perfecta, de estrenar a la vez la industria y una revista como Micromanía. Sí, es cierto que el mundo del videojuego como industria llevaba ya "vivo" algo más de una década. Sin embargo, fue a principios de los años 80 cuando la aparición de los primeros micros domésticos lograron que el videojuego pasara de ser algo casi exótico en salones recreativos a parte del hogar moderno.

Las primeras consolas Game & Watch. Los primeros micros de Sinclair. Y, de repente, empiezan a surgir como setas tras la lluvia máquinas como el ZX Spectrum, Amstrad CPC 464, MSX y otros. La NES es un exitazo en Japón desde su lanzamiento en 1983, y en Europa y Estados Unidos surgen las primeras compañías que ven en el videojuego una industria incipiente con un futuro brillante. Apenas pasa tiempo hasta que las primeras revistas de videojuegos aparecen por todo el mundo. Primero, casi como un experimento. Después, como un aliado imprescindible del aficionado al videojuego. Internet aún no era más que una utopía.

Micromanía se convierte, en 1985, en una de las publicaciones pioneras no solo en España –no era la única de la época–, sino de Europa y a nivel mundial. Y, como la propia industria, la editorial en la que nace, Hobby Press, se da cuenta de que la profesionalización es un paso imprescindible para el futuro.

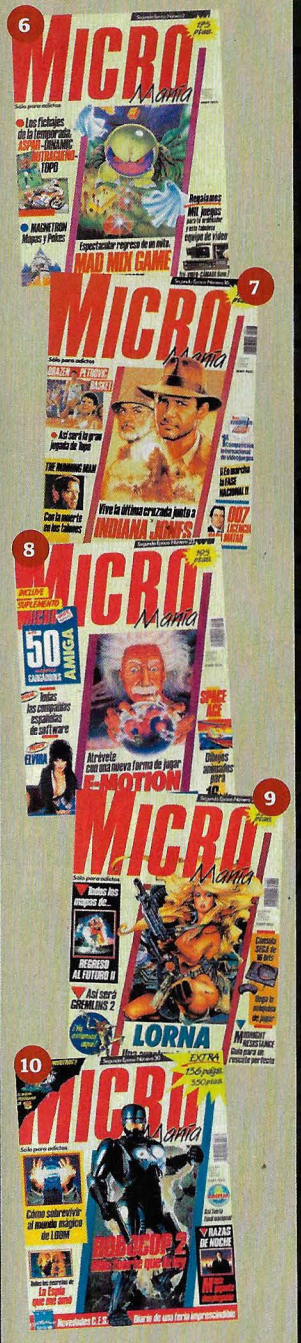
Así, Micromanía nace con el objetivo de convertirse en algo más que un objeto exótico o de moda. Lo hace con la idea de ser el perfecto aliado del jugador y convertirse en el escaparate más completo y práctico de la propia industria. Hay que cubrir múltiples frentes: informativos, de actualidad, críticos, prácticos.

Con un enorme entusiasmo, algunas dudas, mucho sentido crítico y práctico, nace el número 1 de Micromanía, dedicando su portada a uno de los juegos de mayor éxito del momento, que llevaba casi un año arrasando por el mundo: «Jet Set Willy».

En las páginas del número 1 de la revista ya se ponen en práctica todas estas ideas. Secciones dedicadas a la programación, a descubrir el hardware de las máquinas domésticas disponibles

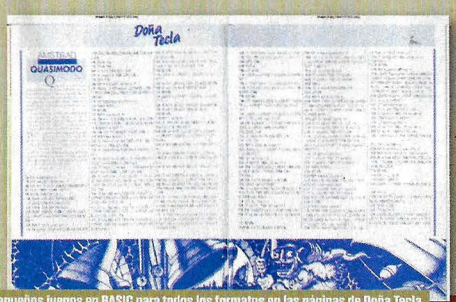
> **"Micromanía nace casi al mismo tiempo que la industria del videojuego doméstico"**

LAS MEJORES PORTADAS DE LA DÉCADA



(6) Nº2. Julio 88. El segundo número de la nueva época apostó por otro juego español.
(7) Nº16. Sept. 89. La primera competición internacional de juegos se estrenaba aquí.
(8) Nº23. Abril 90. Los míticos suplementos de pokes y cargadores empezaron a aparecer.
(9) Nº29. Oct. 90. Todo sobre las nuevas consolas de 16 bit, por primera vez en Micromanía.
(10) Nº30. Nov. 90. ¡Empezamos a colaborar con "La 5ª Marcha"!

...ores del Código Secreto!



Pequeños juegos en BASIC para todos los formatos en las páginas de Doña Tecla.

Las entrevistas a los grandes creadores de la época no faltaban en Micromanía.

en la época, a analizar los juegos más populares y actuales, a ofrecer ayudas, consejos e información a los aficionados a los videojuegos. Y, sobre todo, contemplando el mercado al completo.

Micromanía nace como una revista multiplataforma, reflejando la realidad del mercado y la industria en 1985, ofreciendo información de calidad para los usuarios de todas las máquinas disponibles. Todos los microordenadores domésticos de 8 bit –y más adelante, de 16 bit–, así como las primeras consolas, encuentran su hueco en las páginas de Micromanía. Mientras otras revistas en España, Europa y otros continentes se centran en formatos específicos, Micromanía y otras publicaciones por todo el mundo miran a la industria como un todo.

Así, durante casi tres años, Micromanía va adaptándose y evolucionando a los gustos y demandas de sus lectores, al mercado, a la industria, a las máquinas y a los juegos. Pero cuando el mundo del videojuego ya se empieza a asentar y demostrar que esto no es una moda y la industria mira hacia el futuro como ninguna otra, a Micromanía le llega el momento crítico de avanzar, arriesgando al máximo. Y nace la nueva, gran Micromanía.

> **"El objetivo era una revista actual, práctica, divertida y que cubriera todo el mercado"**

El viaje al futuro

La evolución de Micromanía, no ya en su primera década de vida, sino en menos de su primer lustro, ya ha sido patente durante más de tres años. Sin embargo, el mercado editorial, como la industria del videojuego, acelera en su profesionalización. Así que Micromanía decide dar un salto enorme. Un salto al futuro.

Tras 35 números, Micromanía lanza su Segunda Época, a lo grande. Literalmente.

Cambia el formato de la revista de un tamaño estándar a uno de periódico. Cambia el diseño de la portada, las secciones, el contenido, el modo de mirar a la industria. Pero se mantiene todo lo demás de la esencia de Micromanía: multiplataforma, actual, práctica, atractiva, informativa, crítica y divertida.

Ese cambio no pasó desapercibido. No solo el lector habitual se encontró con una gran sorpresa en el quiosco al buscar el número de junio de 1988 de Micromanía. Todo el país se enteró gracias a una campaña de publicidad en TV, en la que se usó la portada del número 1 de la Segunda Época, dedicada al «Turbo Girl» de Dinamic, como principal atractivo.

Misión al s.XXI

La Segunda Época de Micromanía duraría algo más del doble que la primera. Pero no adelantemos acontecimientos.

Durante ambas épocas, las secciones y contenidos de Micromanía se volcaban en hacer accesible la industria al aficionado y al lector. Recordemos que Internet estaba aún lejos. Así, este viaje al s.XXI pasaba por las páginas impresas del nuevo y enorme formato de Micromanía. En ellas, como en las de la Primera Época, los reportajes sobre compañías,

Del Punto de Mira al Pafas Arriba y los mapas. Dinamic era un fijo.

Dinamic

Prácticamente todo el catálogo de Dinamic son hoy clásicos de los años 80 en España. La compañía de los hermanos Ruiz fue de las primeras en desarrollar el concepto de industria del desarrollo al modo británico o americano. El talento de Víctor, Nacho y Pablo Ruiz nos hizo disfrutar de juegos como «Camelot Warriors», «Saimazoom» y otros.

Fernando Martín Basket Master (ZX Spectrum)

Game Over (ZX Spectrum)

Army Moves (ZX Spectrum)

Víctor Ruiz, con un amigo...

Imagine

Primero como marca original, de 1982 a 1984, y luego bajo el sello de Ocean, hasta 1989, la vida de Imagine (the name of the game) nos trajo clasicazos como «Alchemist», «Movie», «Green Beret» o «Hyper Sports». Su concepto global de la industria del juego desde su nacimiento (desarrollo, marketing, distribución) fue algo inédito en su día.

Renegade (ZX Spectrum)

Terra Cresta (ZX Spectrum)

Movie (ZX Spectrum)

La carátula de Green Beret

LAS SECCIONES MÍTICAS DE MICROMANÍA EN LA DÉCADA

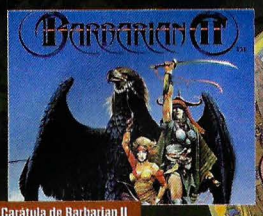
En las páginas de Micromanía se podían encontrar muchos tipos de contenidos prácticos, como decíamos en páginas anteriores, con gran diversidad. Tan interesante era saber en profundidad lo que nos esperaba en un juego, gracias al Punto de Mira, como aprender a manejar herramientas de diseño o programación. Muchos títulos, además, ofrecían tal nivel de dificultad que contar con ciertas ayudas se volvía imprescindible. ¿Quién no ha echado de menos un mapa completo y detallado en algunos momentos? ¿Y esos "pokes" que hacían cosas raras, además de útiles? Micromanía se convirtió, durante su primera década de vida, en la mejor amiga de los jugadores.

Más allá de los juegos, también había editores y creadores que merecían reportajes.

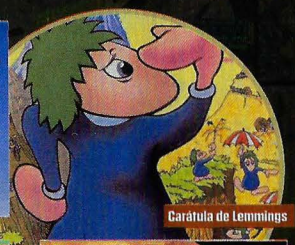
Pokes & Tokes. Pokerarezas... ¡Qué bien ver

COMPAÑÍAS LEGENDARIAS

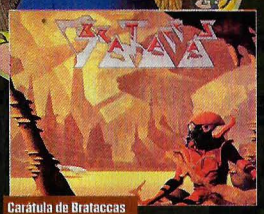
Todos tenemos nuestros títulos, desarrolladores y compañías favoritos entre todos los que poblaban la industria durante la primera década de Micromanía. Esta es tan solo una pequeña selección de aquellos nombres que nos hicieron soñar y disfrutar con juegos de todo tipo. Y, sí, como puedes ver hay muchos de compañías españolas. Porque eramos toda una potencia mundial.



Carátula de Barbarian II


Carátula de Lemmings

Carátula de Shadow of the Beast II



Carátula de Brataccas

Topo Soft

¿Cuánto talento había en España en desarrollo? ¡Muchísimo! Estudios como Topo Soft, plagados de profesionales de primera, nos permitieron disfrutar de genialidades como «Mad Mix Game», «Gremlins 2» -una licencia codiciadísima, para un estudio español- y muchos más hasta mediados de los años 90, ya centrados en PC.

Gremlins 2 (ZX Spectrum)

Emilio Butragueño Fútbol (ZX Spectrum)

Mad Mix Game (ZX spectrum)

Los primeros años del estudio

Psygnosis

La británica Psygnosis nació con el estreno de los micros de 16 bit. Sus juegos apostaban por la vanguardia técnica, y así nos llegaron títulos como «Shadow of the Beast», «The Killing Game Show» o «Lemmings». Uno de sus elementos distintivos eran sus espectaculares carátulas, creadas por el dibujante de los discos de Yes, Roger Dean.

Alien 8 (ZX Spectrum)

La carátula de NightShade

Entombed (Commodore 64)

Pentagram (ZX Spectrum)

Opera Soft

Los seis años de vida de Opera Soft fueron realmente intensos. Desde la aparición de «Cosa Nostra» y «Livingstone Supongo» en 1986, hasta el lanzamiento de «La Colmena» y «Olympic Games 92», en 1992, nos sorprendió con títulos originales, de calidad y géneros de todo tipo. Sus colaboraciones con el maestro Azpiri son aún recordadas.

Olympic Games 92 (PC)

Livingstone Supongo (MSX)

Ultimate

La fundación de Ashby Computer & Graphics Ltd. fue el germen de la marca Ultimate Play the Game. El estudio británico fue uno de los más exitosos de la década de los 80, y de los más revolucionarios. Los hermanos Chris y Tim Stamper rompieron moldes con todos sus juegos, desde «Jetpac» a «Knight Lore», con nuevas tecnologías y conceptos.

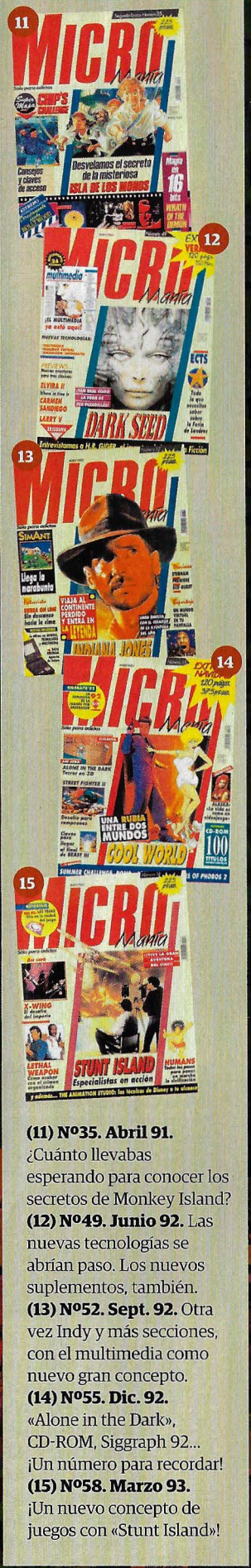
Mot (ZX Spectrum)

Carátula de Angel Nieto Pole 500

pequeñas "ayudas"!, ¿eh?

Punto de Mira. Análisis, reviews... siempre con los Criticones abriendo la sección.

¡Oh, aquellos mapas!... Sí, «Alien 8» seguía siendo difícil, pero ya no te perdías.

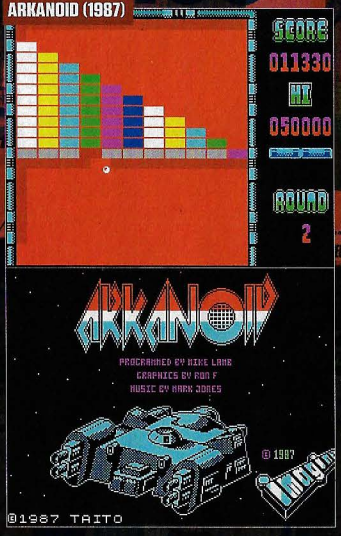


(11) Nº35. Abril 91. ¿Cuánto llevabas esperando para conocer los secretos de Monkey Island?
(12) Nº49. Junio 92. Las nuevas tecnologías se abrían paso. Los nuevos suplementos, también.
(13) Nº52. Sept. 92. Otra vez Indy y más secciones, con el multimedia como nuevo gran concepto.
(14) Nº55. Dic. 92. «Alone in the Dark», CD-ROM, Siggraph 92... ¡Un número para recordar!
(15) Nº58. Marzo 93. ¡Un nuevo concepto de juegos con «Stunt Island»!

¡MÁS TÍTULOS IMPRESCINDIBLES!

Más y más juegos aparecieron en las páginas de Micromanía y llenaron multitud de secciones, mapas, Patas Arriba y horas de juego. Algunos de ellos merecen la pena ser recordados ahora, por haber sido capaces de aportar avances técnicos y de diseño y jugabilidad, que han llegado hasta nuestros días. Otros, sencillamente tuvieron tal éxito que todos los jugadores de la época aún los recuerdan. Seguro que alguna lagrimita de nostalgia se te va a caer...

ARKANOID (1987)



Hoy, solo es un recuerdo para los veteranos, pero a finales de los años 80 «Arnakoid» fue un auténtico furor. Inspirado en el «Breakout» de Atari, primero la recreativa, en 1986, y un año después en formatos domésticos, la fiebre de romper ladrillos se desató entre los jugadores de todo el mundo. Surgieron multitud de clones, algunos de éxito.

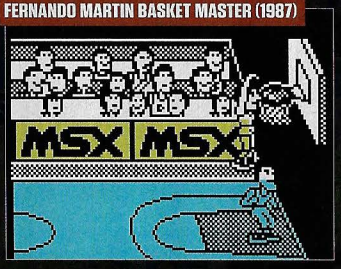
FINAL FANTASY (1987)

La leyenda dice que el nombre de «Final Fantasy» fue una muestra de humor de Sakaguchi que, ante la posible quiebra de Square en 1987, quiso que su juego final fuese un JDR de fantasía. Pero aquel juego de NES se convirtió en uno de los más influyentes de la historia en el género y un exitazo total. Lo demás, como se suele decir, es historia.

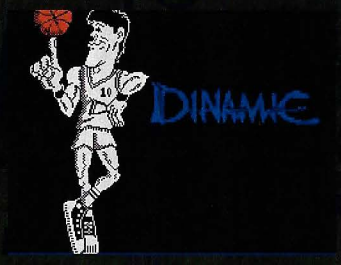
BARBARIAN (1987)

Cierto grado de violencia no era extraño en los videojuegos, pero con «Barbarian» llegó el escándalo. El título de Palace no solo mostraba explícitamente decapitamientos y desmembramientos, sino que en un alarde de genialidad en marketing, la carátula del juego, con la espectacular Maria Whittaker en bikini, alimentó las fantasías de muchos jugadores.

FERNANDO MARTIN BASKET MASTER (1987)



Los juegos deportivos ya llevaban un tiempo usando nombres famosos para su promoción. En 1987 no había jugador de baloncesto más famoso en España que el recordado Fernando Martín, y el juego de Dinamic no solo estuvo a la altura del gigante madrileño, sino que aportaba elementos técnicos como sus repeticiones a cámara lenta.



METAL GEAR (1987)

No fue el primer juego de Kojima, pero sí el que le lanzó a la fama en todo el mundo. El rompedor concepto de acción táctica que daba forma a «Metal Gear» nació en MSX 2, aunque su versión para NES fue mucho más exitosa -y algo distinta- se convirtió en un modelo a imitar y convirtió a Solid Snake en un nuevo icono de la industria del videojuego.

R-TYPE (1988)

Tras su estreno en recreativa en 1987, «R-Type» se versionó de forma masiva para multitud de plataformas al año siguiente. Entre los fans de los matamarcianos hay casi una guerra por definir cuál de ellos es el más rompedor y original, pero no cabe duda de que «R-Type» fue uno de los más populares de aquellos años, tanto en consolas como micros.

CASTLEVANIA (1986)

«Castlevania» ha aportado a la historia del videojuego ese "vania" que define un estilo muy especial. Apareció en diversas plataformas, pero su versión de NES se considera la más representativa. Su estilo de acción, aventura y plataformas, sus jefes finales y una trama que llevaría a crear una saga que ha llegado hasta hoy, lo han convertido en toda una leyenda.

OUT RUN (1987)

La recreativa original, con su espectacular cabina, junto a la banda sonora y el espectacular apartado gráfico hicieron de «Out Run» no solo un juego de coches sensacional, sino todo un mito que acabó llegando a nuestros hogares en multitud de formatos. La posibilidad de elegir ruta durante las carreras y la sensación de vértigo eran lo más destacado.

LAS SECCIONES MÍTICAS DE MICROMANÍA EN LA DÉCADA

La primera época de Micromanía definió la esencia de nuestro carácter: queríamos ser los primeros en ofrecerte la mejor información. Si había que irse de viaje a ferias internacionales, allí estábamos para hablar con programadores y compañías de sus futuros lanzamientos. Si había que viajar al cuartel general de los grandes estudios, allí nos íbamos para hablar con Bullfrog, Origin, LucasArts o quien fuera. Y si había que pelearse por conseguir las primeras betas de preview o las primeras versiones para las reviews, ahí estábamos para publicar los artículos más completos. La mejor información sobre el futuro y el presente siempre ha estado en Micromanía.

Los reportajes de ferias. ¡Todo un clásico! Y antes había bastantes más que ahora.

Las previews siempre nos han puesto los

EL CAMBIO DE ÉPOCA ¡NACE LA GRAN MICROMANÍA!

¡Y llegó la GRAN Micromanía! Grande, literalmente. El tamaño de la revista pasó a formato de periódico, lo que junto a un nuevo diseño de portada, con una enorme cabcera y ese fondo amarillo, la hacía destacar sobre todo lo demás en el quiosco.

Gracias a este cambio los quiosqueros nos odiaron un poquito, por lo que les ocupaba en los puestos de venta. Los impresores también nos odiaron un poquito. Teníamos que conseguir rollos de papel para imprenta fuera de España. Pero a los lectores les encantó el cambio. Fue un movimiento editorial tan arriesgado y radical que hasta hicimos campaña de publicidad en televisión.

Se contrató a una modelo holandesa muy parecida al personaje de la carátula de «Turbo Girl», el juego de Dinamic que estrenó la nueva época, para rodar el anuncio de TV.

Un momento, sin duda, histórico para el sector editorial en general y para Micromanía. Para muchos lectores, esta época es la más relevante de la revista.

La diferencia de tamaño, además del rompedor nuevo diseño de la portada, marcó el cambio de época de Micromanía a nivel estético, pero el concepto de la revista también evolucionó, con la aparición de nuevas secciones, siempre a la vanguardia editorial.

> **"Durante su primera década de vida Micromanía se adapta y hasta adelanta al mercado"**

programadores, juegos, herramientas, programación, tecnología, hardware, guías, ayudas, consejos y mucho más llenaban los sueños y deseos de los lectores, cumplían sus anhelos e invitaban a vislumbrar un futuro que, día a día, se hacía realidad.

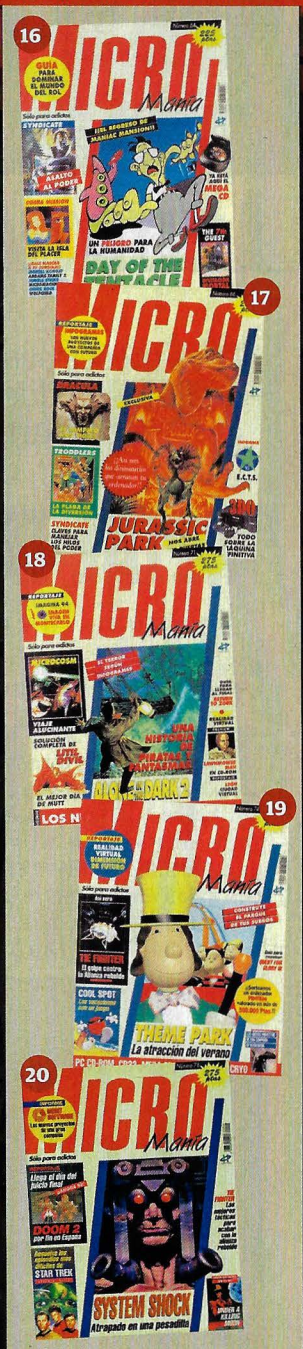
El mundo y la industria del videojuego están, en esencia, siempre en evolución. Siempre mirando al futuro. Y eso es algo en que Micromanía, desde su nacimiento, ha contribuido. Siempre al día, siempre avanzando lo que oba a llegar. Siempre manteniendo al día al lector y al aficionado a los videojuegos.

La visión del futuro y más allá del infinito

Máquinas, juegos, compañías, industria, tecnología, diversión. Todo lo que pasó durante la primera década de Micromanía obligó a la misma revista a adaptarse en sus contenido. Y es algo que, ya a principios de la década de 1990, empezaba a exigir un nuevo salto hacia el futuro. Antes de la mitad de la década, se empezaba a adivinar que tras los 8 y 16 bit, los proyectos de las grandes compañías darían, asimismo, un salto cuántico.

A finales de 1994 en Micromanía se empezó a planificar un nuevo cambio, que encaminaría a la revista hacia el nuevo siglo y a un nuevo concepto, donde la tecnología y el videojuego iban ya de la mano de forma definitiva. La Tercera Época estaba ya en ciernes, pero aún no era oficial. Esa historia se contará el próximo mes. Aquí. En Micromanía.

LAS MEJORES PORTADAS DE LA DÉCADA



(16) Nº64. Sept. 93. El regreso de «Maniac Mansion», Mega CD, «Syndicate»... ¡Casi nada!

(17) Nº66. Nov. 93. El cine dominaba, y seguíamos hablando de nuevas máquinas, como 3DO.

(18) Nº71. Abril 94. La RV ya empezaba a sonar insistentemente, tanto como la imagen sintética.

(19) Nº74. Julio 94. Bullfrog rompía moldes con un juego único: el genial «Theme Park».

(20) Nº78. Nov. 94. «Doom 2» y «System Shock». ¡Legendarios!

...rgos, anticipando lo que venía.

Reportajes sobre nuestros viajes a los mejores estudios del momento.

El Mega Juego. ¡Siempre había un número uno cada mes y muchos candidatos!

ZONA micromanía

¡Bienvenidos a este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

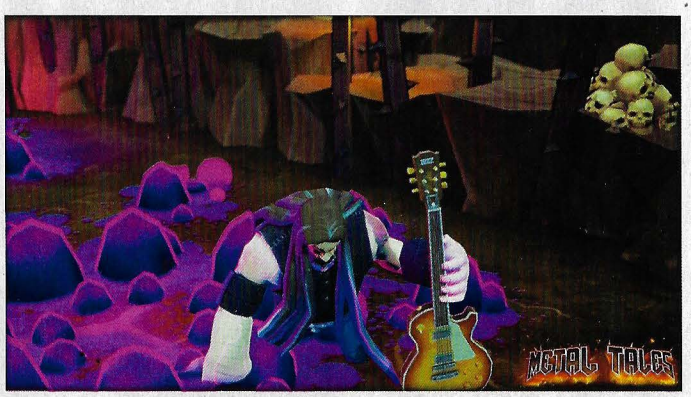
Los meses pasados han tenido algo positivo. El número de interesados en hacer juegos se ha disparado. Youtube se ha llenado de tutoriales donde un desarrollador indie pueda sacar partido. Los efectos de esta explosión creativa esperamos verlos pronto.

METAL TALES OVERKILL

Los dioses del metal se renuevan

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Desarrollador:** Zerouno Games **Fecha:** 2020
Web: *www.elzerouno.com* **INTERÉS:**

Hace unos años nos enfrentamos a bestias del rock en «Metal Tales: Fury of the Guitar Gods». Ahora surge una versión actualizada de su lucha por salvar el metal. Con salas en las que se presentan enemigos inspirados en bandas del género. Entre rayos y más de 50 objetos que incluyen guitarras, pedales, amplis, libros e invocaciones, admite un modo cooperativo local. La música es protagonista, con canciones en cada enfrentamiento. La idea es que no haya dos partidas iguales, mientras superamos nuestro récord anterior.



El dios Kuk está detrás de 15 enemigos diferentes que intentan acabar con el metal y adoctrinar a sus fans. ¡Esperemos que no lo consiga!

THE WAYLANDERS

Rol que traspasa la pantalla

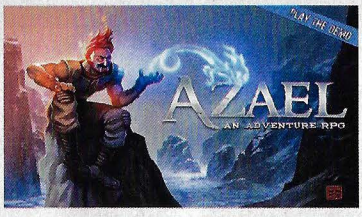
Género: Rol **Idioma:** Castellano **Desarrollador:** GATO STUDIO
Lanzamiento: Acceso Anticipado **Web:** *thewaylanders.com* **INTERÉS:**

Disponible desde este verano en acceso anticipado, «The Waylanders» es un proyecto muy personal, que traspasa lo habitual en el género, ya que al título para PC se suma un juego de mesa para hasta cuatro jugadores. Lo cual puede ser una clave para extender el mundo que presenta, poblado por licántropos, humanos, seres del bosque, inmortales... Su fantasía se inspira en títulos como «Neverwinter Nights» o «Baldur's Gate». Los finales diferentes y el añadido de formaciones ayudan a que su profundidad sume puntos.

EN CAMPAÑA

AZRAEL

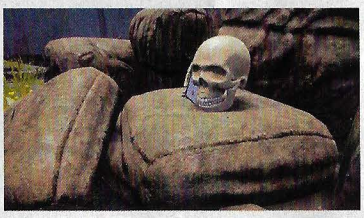
El scroll horizontal de Divenia da paso a una nueva perspectiva y estilo. «Azrael» salta a un mundo 3D con elementos de rol. Pero sin dejar de lado la acción del anterior, que está gratis en Steam y Microsoft Store. De momento, tenemos una demo de «Azrael» y una campaña en Kickstarter, cubierta en pocos días, donde sólo pedían 195€. Como recompensas destaca la de ser un personaje no jugable, por la módica cifra de 419 dólares, junto al nombre en los créditos y todo un pack de acceso anticipado.



www.kickstarter.com/projects/unchildgames/azael-adventure-rpg

FREEDOM THE GAME

Un mundo plagado de zombis, pero sin micropagos en el contenido que salga después de su lanzamiento. El desarrollo promete ser transparente. Con libertad para jugar y opinar de todo lo vivido en la versión pre-alpha. Como concepto, FreeDom ofrece libertad para investigar edificios, construir objetos y usar los recursos contra no-muertos. El objetivo de 1.121€ está superado desde hace tiempo, pero hay hitos ambiciosos para los que necesita la ayuda de más contribuyentes..



www.kickstarter.com/projects/freedomthegame/freedom-the-game

Hemos pasado de los 300 números de Micromanía en esta época, la más longeva de la revista. Todo un hito, pero también un signo de lo que pasa alrededor de los juegos para PC. Porque emprendemos una nueva era a muchos niveles. Con el hardware que se renueva y da un salto de los grandes. Al que acompañan los títulos más espectaculares que empiezan a asomarse. Tanto en las pantallas "tradicionales", que apuntan ya a 360 Hz, como en los equipos de Realidad Virtual. Estos, precisamente, parecen especialmente favorecidos con las nuevas tarjetas gráficas, que añaden su potencia a tecnologías antes vetadas en estos sistemas. No podemos quejarnos por lo que viene, aunque el presupuesto sea ajustado.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

34 Panorama Indie
35 Realidad Virtual
36 Work in progress
37 Sigue jugando
38 Free to Play
39 Coleccionismo

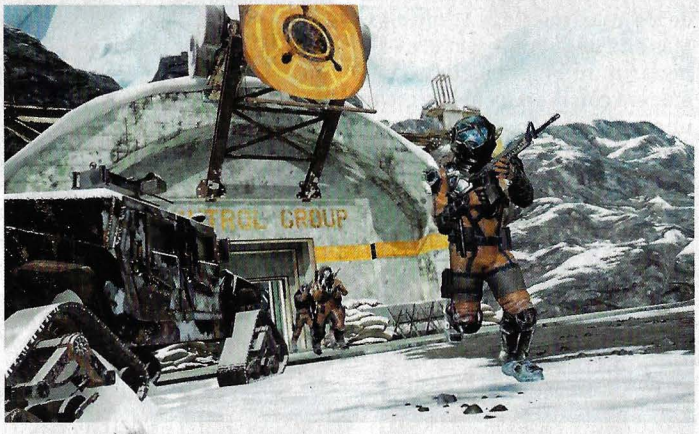
Conseguir que el DLSS funcione con gafas de RV Virtual es una gran noticia. A la vez que anima a más desarrolladores para crear títulos que nos metan de lleno en la experiencia. El atrevimiento se ha disparado, con cada vez más juegos competitivos o cooperativos.

FROSTPOINT VR: PROVING GROUNDS

Combates llenos de acción y táctica

Género: Acción **Compatibilidad:** HTC Vive, Oculus rift, Valve Index
Desarrollador: inXile Entertainment **Disponible:** 2020 **Precio:** Por determinar
Web: *inxile-entertainment.com* **INTERÉS:**

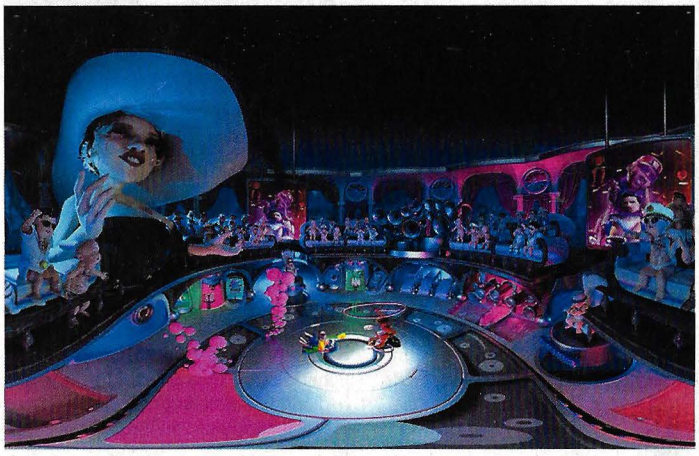
Aunque Microsoft no esté volcada en la RV para jugar, una de sus últimas adquisiciones, sí. InXile Entertainment mantiene su apuesta con «Frostpoint VR». El lanzamiento sigue fijado para finales de año, promete una docena de armas diferentes y combates entre hasta 20 jugadores online. Con tantos jugadores en uno de sus modos, parece que no solo veremos este título en casa. InXile apunta a centros de RV, donde es más sencillo completar partidas tan pobladas.



BEBYLON BATTLE ROYALE

De la guardería a la arena

Género: Deportivo **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift, Valve Index
Desarrollador: Kite & Lightning **Disponible:** 2020 **Precio:** Por determinar
Web: *bebylon.world* **INTERÉS:**



Han pasado unos cinco años desde que empezamos a ver lo que promete «Bebylon». Un juego en el que la lucha se traslada a una arena llena de espectadores menores de edad. En el tráiler de presentación se los ve tan adorables como centrados en ganar con algo de fuerza bruta. La idea es crear un fenómeno multipantalla que incluya una serie con un arco argumental y el juego. Con la posibilidad de trasladar nuestros rostros del móvil a los personajes que se han quedado en sus primeras etapas de desarrollo.

DEMOS

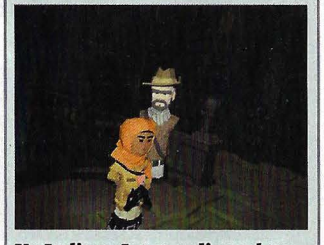
EMERGENCE
HTC VIVE, OCULUS RIFT, INDEX

Gratis y con tantos personajes en pantalla que no se pueden contar. Así es esta experiencia RV.
universaleverything.com/projects/emergence

INK
HTC VIVE, OCULUS RIFT, INDEX

Lleno de luces y sombras por las que navegar, tiene fecha prevista para este año y una demo con la que probar lo que vendrá.
www.amstaddigital.com

TREASURE TOMB VR INDEX, HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR



Un Indiana Jones poligonal que se enfrenta a mazmorras y tumbas perdidas es la apuesta de esta aventura que incluye multijugador.
www.TreasureTombVR.com

La ambición de los estudios pequeños se desborda con la evolución de las herramientas para crear. Da alas a que cualquiera, con algo de tiempo e ideas, se embarque en objetivos originales. Aunque no siempre se llegue a buen puerto, la experiencia merece la pena.

DEMOS

THE FELLOWSHIP SAGA

Hasta la primavera de 2021 nos conformamos con este avance.
■ *store.steampowered.com/app/1281290/The_Fellowship_Saga*

RONIN: TWO SOULS ONE BODY

Emprendemos el camino del samurai con Kenji.
■ *store.steampowered.com/app/1349830/Ronin_Two_Souls_One_Body*

LOS SIMS 4: CREA UN SIM

Toca ser creativos antes de meternos en el mundo de los Sims, con un personaje a nuestra medida.
■ *.ea.com/es-es/games/the-sims/the-sims-4*

WOODZONE

De talar unos árboles a que tú montes sus muebles

■ **Género:** Simulador ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** DeSand ■ **Disponible:** 2021 ■ **Precio:** Por determinar
■ **Web:** *store.steampowered.com/app/924380/WoodZone* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Antes de llegar a su campaña de financiación en Kickstarter, «WoodZone» ya se había abierto a su comunidad de leñadores. Con mucha información sobre el proceso de desarrollo, donde se veía un primer aspecto del juego. Una primera versión jugable dio paso a una revisión de los gráficos. Algo clave para distinguir un título de los miles que llegan cada año. Más allá de la originalidad de simular a un emprendedor de la madera con la ambición de crear una corporación. Porque este juego promete pasar de recoger madera en el bosque hasta formar una empres, con gestión de flotas y tiendas de muebles.

La ambición de DeSand con «WoodZone» pasa de la recogida directa de recursos a la gestión empresarial a nivel mundial.

DIARIO DE DESARROLLO

THE LONG DARK

Parece que nunca amanece del todo, con el cuarto episodio que no llegará en 2020, por la COVID.
■ *www.thelongdark.com/news/dev-diary-august-2020*

ELITE DANGEROUS: ODYSSEY

Bajarse de la nave parece tan complicado como apasionante, como muestran desde Frontier.
■ *www.youtube.com/c/elitedangerous*

BEYOND SKYRIM: ATMORA

Distintos proyectos independientes se unen en esta recreación del mundo de Tamriel con el motor de «TES V Skyrim».
■ *beyondskyrim.org/blog*

IMMORTAL REALMS: VAMPIRE WARS

La campaña de Moroia y su historia se desvelan entre las planicies heladas de Esain, en un interesante diario de desarrollo.
■ *www.kalypsomedia.com*

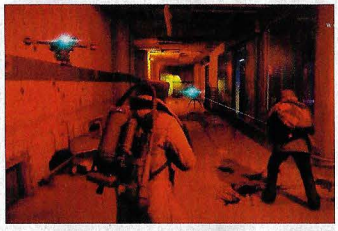
La fábrica de contenidos no para de crecer. En cuanto a títulos de pago han llegado muchas horas para continuar historias o echar partidas con amigos. Lo que se potencia al compartir servidores entre PC y consolas. Una forma de ampliar la base de usuarios.

WORLD WAR Z: DRONEMASTER

Ahora con juego cruzado en PS4

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio:** Saber Interactive **Disponible:** 22 de julio **Precio:** 15.99 € **Web:** *wwzgame.com* **INTERÉS:**

Saber Interactive ha sabido sacar partido a la licencia de «World War Z». La guerra contra los zombis se expande con "Dronemaster". Añade una clase de personaje que permite manejar un dron. A modo de habilidades o armas, consigue aturdir a los enemigos y se puede personalizar con ataques o labores más defensivas. Las mejoras en armas también se han añadido en la actualización, con un lanzagranadas muy eficaz, junto a una serie de soluciones para los errores detectados. A lo que se añade la opción de jugar con usuarios de PS4 y Xbox One.



Una clase jugable más, Dronemaster, se añade a las opciones de «World War Z» al tiempo que se abre más a jugar entre PC y consolas.

FROSTPUNK: ON THE EDGE

El viaje llega a su final

Género: Estrategia **Idioma:** Español **Estudio:** 11 bit studios **Disponible:** 21 de agosto 2020 **Precio:** 12,99€ **Web:** *www.frostpunkgame.com* **INTERÉS:**

Nueva Londres queda atrás al partir una nueva expedición. El guion nos lleva a una colonia lejos de la ciudad central y su protección. Pero con la duda de si proporcionar recursos a las otras instalaciones o preocuparnos más por los nuestros. El juego se amplía con nuevos asentamientos, rutas y 16 zonas en Tierrahelada.

CHILDREN OF MORTA

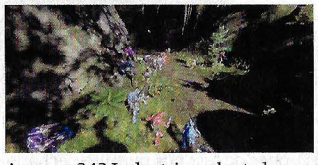
Contenido con un lado caritativo

Género: Rol **Idioma:** Español **Estudio:** 11 bit studios **Disponible:** 24 de agosto 2020 **Precio:** 3.99€ **Web:** *www.childrenofmorta.com* **INTERÉS:**

Todas las ganancias de la venta de "Paws and Claws" para Children of Morta van a la organización benéfica Humane Society International. Antes del contenido de pago, que incluye mascotas, vimos uno gratuito llamado "Bergson's House". Este añadía un séptimo personaje, Apan, diseñado por miembros de la campaña en Kickstarter.

MODS

HALO: THE M.C. COLLECTION
UPRISING EVOLVED 1.2



Aunque 343 Industries adapta los juegos a PC, la comunidad aporta contenidos y mejoras por su cuenta..

www.moddb.com/mods/uprising-evolved-v12

MOUNT AND BLADE II
HERRAMIENTAS OFICIALES

Las herramientas oficiales para modificar «Mount & Blade II Bannerlord» ya están disponibles para su uso y disfrute.

www.taleworlds.com

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
TEXTURAS HD

Otro paquete de texturas en alta resolución, este de 19 GB, hace que el juego de Bethesda brille.

www.nexusmods.com/oblivion/mods/50381

SPIDER-MAN 2
WEBBED UP

Las texturas borrosas del juego del arácnido pasan a ser más nítidas.

www.moddb.com/mods/add-file-edit-file-archive-delete-spider-man-2-webbed-up

Con la cooperación, nos topamos con numerosas combinaciones en multijugador. También vemos experiencias en las que traicionar a los compañeros es parte del juego. Pero tampoco dejamos de lado a clásicos que llevan muchos años con nosotros.

ACTUALIZADOS

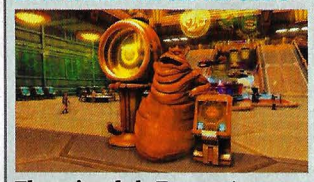
BRAWLHALLA

La vuelta al cole ha llegado al juego de lucha que añade skins y recupera eventos anteriores.
■ *ubisoft.com*

GWENT

La versión 7.2 del juego de cartas de CD Projekt prepara la temporada Dryad para octubre.
■ *playgwent.com*

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC



El camino de la Fuerza sigue con intensidad tras una década. Con cambios en clases, combate, cazas...
■ *www.swtor.com*

DECEIT

Mientras «Among Us» es un fenómeno, «Deceit» se actualiza y finaliza los eventos de verano.
■ *www.playdeceit.com*

BLACK SQUAD

Tras un año de su lanzamiento, las temporadas se suceden con más eventos competitivos.
■ *www.blacksquad.com*

PHANTASY STAR ONLINE 2

De planeta en planeta con los agentes Arks

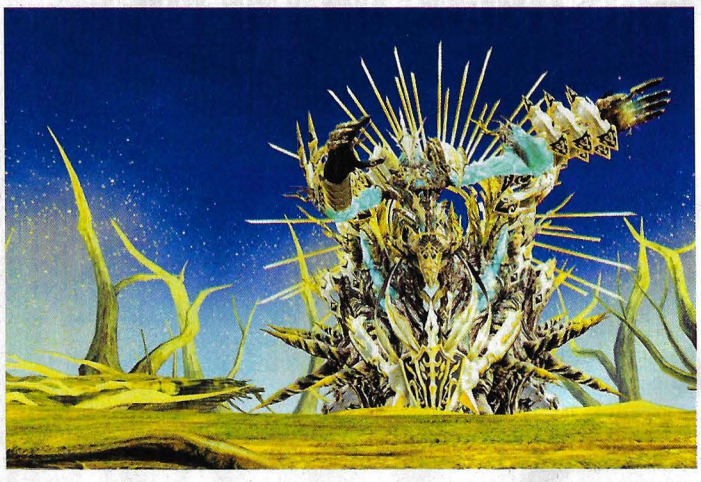
■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Inglés/Japonés ■ **Estudio:** SEGA ■ **Lanzamiento:** 5 de agosto 2020
■ **Web:** *pso2.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Las cuentas de Xbox One y Windows 10 para «Phantasy Star Online 2» se unieron a las de Steam el pasado agosto, con un proceso de enlace entre "plataformas" que ha ampliado el número de usuarios. Eso sí, permite desligar la cuenta "secundaria" si así lo decidimos.

Mantiene la línea de siempre, con un cuarto episodio que sirve de presentación para grandes cambios. Nos sitúa dos años después de la profunda oscuridad que presentó el anterior. Rumbo a un planeta nuevo, llamado Tierra, mientras lidiamos con posibles infiltrados entre los agentes Arks. El tope de nivel sube a 80, hay más habilidades, modificaciones en la interfaz, personajes de la serie y una buena lista de contenidos.

Aunque se dan opciones entre cuatro razas y nueve clases, existe algo que identifica a sus personajes frente a otros títulos. Es una marca de la casa que ha traspasado décadas con sus colores, armaduras y movimientos.

Phantasy Star Online 2 se actualiza mientras prepara una experiencia paralela llamada «New Genesis».



APÚNTATE A LA BETA

NINE TO FIVE

En «9-5» nos unimos a tríos que se enfrentan de tres en tres y en primera persona. Nos lleva a un futuro dominado por corporaciones en el papel de mercenarios. La ida es maximizar los reflejos y colaborar para ganar. Premia la continuidad, pues empezamos donde acabó la partida anterior, en rondas contra reloj de 15 minutos, al mejor de tres.
■ *www.ninetofive.game*

HELLO NEIGHBOR 2

El concepto de «Hello Neighbor» se mantiene en esta segunda parte. Tenemos que investigar antes de que el vecino se dé cuenta y nos eche el guante. De momento, las versiones de test nos permiten echarle un vistazo al salto gráfico. También a una serie de aspectos técnicos, con personajes más inteligentes, que aprenderán gracias a la información que les demos.
■ *helloneighbor2.com*

Este mes y los próximos antes de Navidades nos van a hacer rascar un poco más los bolsillos. Vemos más calidad en las presentaciones, así como los acabados. Aunque por el camino hayamos perdido las versiones físicas en disco y los precios se disparen.

WORLD OF WARCRAFT SHADOWLANDS

Edición de coleccionista, para no perder la tradición

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Castellano ■ **Estudio:** Blizzard ■ **Disponible:** 13 de octubre de 2020 ■ **Precio:** 119.95 €
■ **Web:** *eu.shop.battle.net* **INTERÉS:**

Nos puede la tradición y «WoW» nos invita a seguir la colección. Las distintas ediciones de «Shadowlands» incluyen una versión base por 39,99€. El siguiente nivel, por 54,99€, suma la subida de personaje a nivel 120, montura voladora vermis eterna embrujada y la misión para conseguir el conjunto de transfiguración vestimentas del viajero eterno. También encontramos la Epic Edition, que añade el efecto cosmético para arma ánima gélida, piedra de hogar de viajero eterno, 30 días de tiempo y la mascota vermizo de ánima.

La Collector's Edition incluye un set de cuatro pines para despertar la nostalgia, un libro de arte, una alfombrilla de ratón y la clave para descargar la banda sonora original del juego.

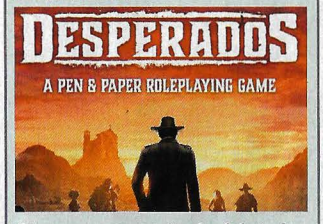
Entre la nostalgia y la novedad la edición coleccionista de «World of WarCraft Shadowlands» se deja querer, llevando a nuestro personaje y nuevos desafíos a un lugar ignoto en los límites de la realidad de Azeroth.

DE COMPRAS

FROSTPUNK

El juego de mesa «Frostpunk» se antoja imprescindible, tras terminar la aventura en PC.
■ *frostpunk.glasscannonunplugged.com*

DESPERADOS



Otro que se apunta al rol de toda la vida es «Desperados», con THQ Nordic en su producción.
■ *drivethrurpg.com/desperadosrpg*

CYBERPUNK 2077

CD Projekt Red no nos da respiro y este mes suspiramos por su Trauma Team Elite Response Unit, un modelo de 310€.
■ *es.gear.cdprojektred.com*

PARA TU COLECCIÓN

IRON HARVEST 1920+

«Iron Harvest 1920+» llega con una plancha, como las que usaban nuestras abuelas. En Game Legends encontramos elementos que se venden por separado. Se amplían con camisetas, el vinilo con la BSO o una "World of 1920+ Collectors Edition" con el Pkp 17 Eisenhans.
■ *game-legends.com/de/games/iron-harvest*

LECTURAS

LIFE IS STRANGE: OLAS

Desde el 14 de octubre estará disponible una nueva forma de abordar lo que vimos en «Life is Strange». "Olas" nos hace viajar a través del tiempo con personajes alternativos y la oportunidad de ver su mundo de una forma diferente. Está editado por Héroes de papel en tapa dura, cosido con hilo. Por 29.95€.
■ *www.heroesdepapel.es*

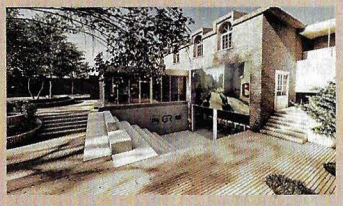
Evento: GR Madrid **Juego:** Varios **Compañía:** Gaming Residences **Fecha:** desde 2020 **Más detalles:** *gamingresidences.com*

GAMING RESIDENCES

La crisis mundial de la COVID-19 no ha retrasado en exceso la adopción de una nueva forma de estudiar cerca de la Universidad.

Con Gaming Residences se ofrece lo que llevan haciendo colegios mayores y residencias desde hace mucho. Pero con un detalle a tener en cuenta: todo gira en torno a los eSports. Con una máxima, que se pueden compaginar con los estudios más tradicionales, mientras los participantes mantienen el nivel de juego o lo mejoran. Al tiempo que disponen de las herramientas para consumir y crear contenidos de eSports.

El centro que abre en Madrid consta de 3.500 metros cuadrados que estarán disponibles en dos edificios y áreas comunes. La conexión por cable y Wi-Fi, seguridad, lavandería y mucho más están disponibles por 1.900€ al mes para la habitación doble y 2.300€ si se desea algo más de espacio. Como reclamo, ofrecen becas a la excelencia para jugadores que demuestren su nivel.



Evento: Superliga Orange **Juego:** League of Legends **Compañía:** LVP **Fecha:** 2020 **Más detalles:** *superliga.lvp.global*

SUPERLIGA ORANGE DE LOL

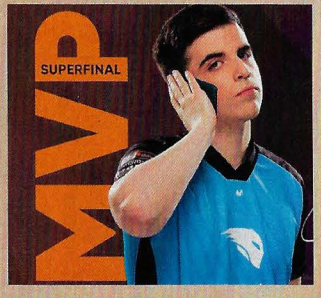
El tercer Aniversario del club Movistar Riders ha dado con un nuevo triunfo que añadir a su palmarés, con «League of Legends».

El equipo de «League of Legends», compuesto por Mauno "Beansu" Tälli, Javier "ElYoya" Prades, Francisco "Xico" Antunes, Francisco Javier "Javaaa" Martínez y Rubén "Rhuckz" Barbosa se hizo con el trofeo de la Superliga Orange. Pero a nivel particular también fue todo un éxito para el grupo con sede en Madrid, pues el MVP de la temporada fue "ElYoya" y el reconocimiento al mejor entrenador recayó sobre "Jarge", también de Riders.

La final del torneo tuvo como resultado un 3 a cero contra G2 Artic, que en ninguna ronda pudo con los de azul. Mientras que el MVP del torneo puede pensar con llegar al campeonato europeo, mientras su equipo supera otro escalón hacia el éxito internacional.

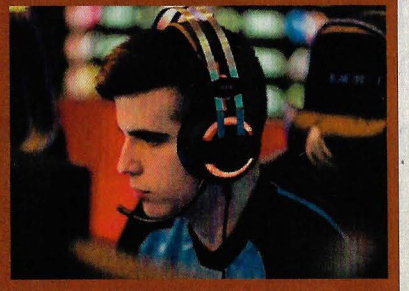
SALÓN DE LA FAMA

JAVIER "EL YOYA" PRADES



Javier "ElYoya" Prades subió desde Movistar Riders Academy al primer equipo de «LoL» hace un año. Empezó compartiendo posición de jungla con Rasmus "stylIEE" Kristensen y sus resultados le han hecho merecedor de la plaza. Terminó la SuperLiga Orange como MVP y ya le ven en el campeonato de Europa.

La trayectoria de "ElYoya" ha sido corta, pero meteórica. En 2019 jugaba para GGaming, para luego pasar a la categoría inferior de Movistar Riders y ahora lucha entre sus mejores jugadores. Por el camino, ha colaborado para conseguir la primera plaza en el abierto de Madrid 2019, así como en la liga regular LVP SLO y sus playoffs.



En poco más de un año hemos visto a "ElYoya" pasar de Movistar Riders Academy a coronarse campeón de la LVP SLO.

Liga: LOL ESPORTS **Juego:** League of Legends **Compañía:** Riot **Fecha:** 2020 **Web:** *www.lolesports.com*

LOL ESPORTS

Tras conseguir los 21,8 millones de audiencia media por minuto en el Campeonato Mundial de 2019, Riot ha dado un paso más.

LoL Esports pasa a ser la marca que englobe todos los campeonatos y eventos oficiales del juego de Riot. Con una imagen homogénea, inspirada por la Grieta del Invocador y muchos niveles por debajo.

Desde ligas en desarrollo y académicas, hasta las 12 regionales a nivel mundial, se mantiene el compromiso por parte de la compañía de mantener y potenciar la profesionalidad.

Los canales oficiales han empezado a ofrecer contenidos con mayor calidad y prometen un salto también cuantitativo de aquí en adelante

Juego: HearthStone **Compañía:** Blizzard **Fecha:** 6 de agosto de 2020 **Web:** *blizzard.com*

ACADEMIA SCHOLOMANGE

Los eventos públicos Fireside Gatherings han dado paso a otra forma de abrir sobres y presentar cartas en «HearthStone».

En consonancia con la situación que se vive en todo el mundo con la COVID-19, los aficionados a «HearthStone» han podido abrir los sobres de la nueva expansión, Academia Scholomange, desde el calor de sus hogares. Los eventos privados han seguido con el formato tradicional, eso sí. Mientras los jugadores descubrían el dorso de las cartas, también han ganado Nemsy Necrochispa, han sido parte del anuncio o han disfrutado de las primeras peleas en Fireside Gatherings públicos.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS

LIGA DE VIDEOJUEGOS PROFESIONAL

LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/lvpes*

ESL

ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios. **Web:** *play.eslgaming.com/spain* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/esl_spain*

OGS UNIVERSITY

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos. **Web:** *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

RLCS THE GRID

ROCKET LEAGUE
Giants Esports Team se ha hecho con el campeonato de Europa en el The Grid Week 2, ganando a Renault Vitality. *www.rocketleagueesports.com*

RAINBOW SIX SIEGE NATIONALS S2
Con datos como un 93% más de espectadores y 16.504 espectadores concurrentes los RSS Nationals confirman su éxito total. *ubisoft.com*

TEMPLADO

STARCRAFT II 10º ANIVERSARIO
Mejoras y herramientas en el editor sirven para que Blizzard celebre su fiesta con la comunidad. *news.blizzard.com*

VALORANT IGNITION SERIES
Riot continúa con su intento de hacer un eSport de Valorant con más pasos hacia la competición mundial y las retransmisiones en directo. *playvalorant.com*

FRÍO

THE INTERNATIONAL 2020
El evento de «DotA»2 iba a disputarse en Suecia el pasado agosto, pero se ha acabado cambiando al 30 de abril de 2021. *dota2.com*

ANGELES GLADIATOR
El equipo de Overwatch League confirma que el colapso de Birdring fue causado por una hipotensión ortostática y ya está bien. *www.teamworkonline.com*

EN PORTADA

PRINCE OF PERSIA 3D

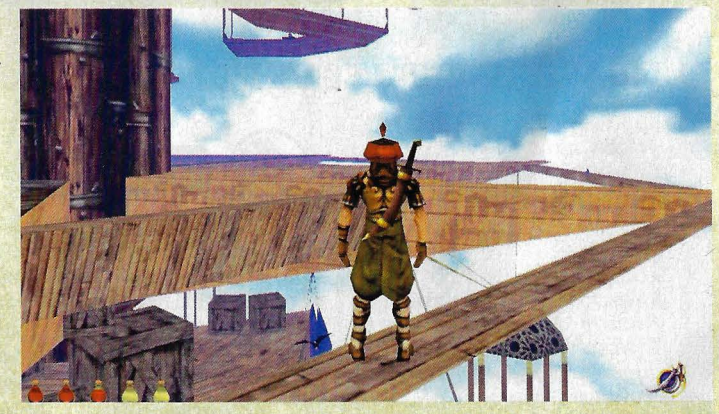
La magia oriental se hacía tridimensional en PC

MICROMANÍA 58, TERCERA ÉPOCA

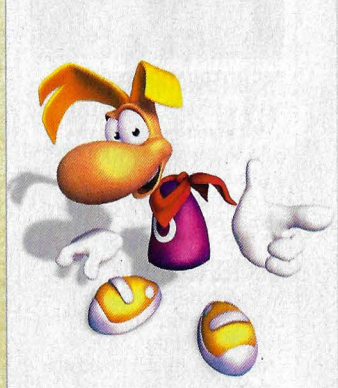
Los grandes clásicos empezaban a cambiar. La tecnología gráfica se habría paso y sagas míticas como «Prince of Persia» se adaptaban a los tiempos, como demostraba la portada del número 58. No era el único juego. La saga «Ultima» también lo hacía.

Cambio de siglo. Cambio de milenio. Cambio de tecnología. Era el signo de los tiempos y de avanzar en la nueva tecnología gráfica no se libraban ni los grandes clásicos del PC. La mejor muestra se encontraba en la portada del número 58 de Micromanía, dedicada al análisis de «Prince of Persia 3D».

El nuevo juego de la saga rompía todos los moldes al dar el salto a las tres dimensiones. Pero la esencia de «Prince of Persia» seguía allí: trampas, combates peligrosos, caídas mortales, ascensores, cuerdas por las que trepar... Quizá su motor 3D no fuese su apartado más logrado, pues tenía unos cuantos defectos, pero Ubisoft se las apañó para que, pese a todo, disfrutásemos de un juego estupendo y unos desafíos de altura. El cambio en la saga, de todos modos, solo había empezado. Más tarde llegaría la trilogía de las Arenas.



La variedad de los escenarios de «Prince of Persia 3D» y su excelente diseño ofrecían desafíos que se potenciaban con el nuevo mundo 3D que usaba el juego.



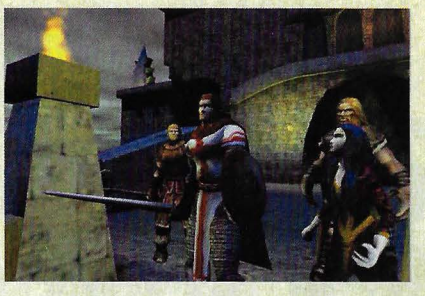
EL PERSONAJE
RAYMAN

En 1995 nacía, de la mente de Michel Ancel, Rayman, el personaje que Ubisoft convertiría en su mascota y acabaría protagonizando una saga con múltiples "spin offs". Su aspecto –sin brazos, piernas ni cuello– definía unas animaciones únicas en su época, que junto a una gran jugabilidad convirtió personaje y juego en un éxito mundial. La pregunta es: ¿volveremos a verlo?

DESTACADO

VAMPIRE: REDEMPTION

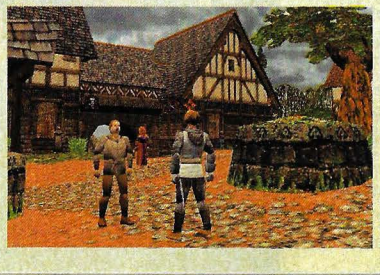
De la mesa al PC en un JDR apasionante



El primer proyecto de Nihilistic como estudio fue, ni más ni menos que la adaptación a PC de «Vampire. The Masquerade», uno de los JDR de mesa más complejos y alucinantes de hace dos décadas. El estudio se fundó por veteranos de la industria que construyeron de cero toda la tecnología para diseñar una historia, con la base de los libros de White Wolf, donde se afrontaba el rol con una perspectiva inusual. El hincapié que se quería hacer en el multijugador, prometía una apuesta brutal por un JDR único.

ULTIMA IX: ASCENSION

Y había mucho más rol en el número 58 de Micromanía. En sus páginas también se dejaba ver por primera vez el juego más ambicioso –hasta la fecha– de Lord British. «Ultima IX Ascension» significaría el fin de la mítica saga de JDR de Richard Garriott y el paso a un mundo 3D total. Hasta ese momento, los fans de la saga nunca habían visto Britannia así. Todo iba a cambiar.



MICROMANÍA 58 TERCERA ÉPOCA

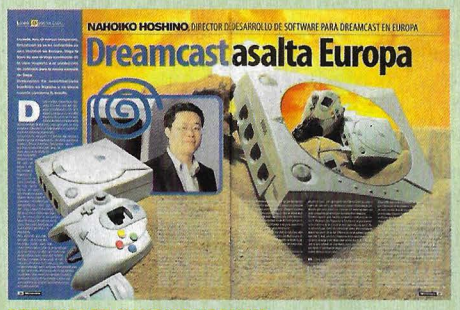
Sagas legendarias, tecnología de vanguardia, nuevas máquinas, juegos repletos de originalidad... ¡Cuánto cabía en el número 58!

RAYMAN 2: THE GREAT SCAPE

Nos fuimos a Montpellier, a los estudios de Ubisoft para conocer a Michel Ancel y descubrir todo lo que estaban preparando para el espectacular regreso de Rayman.

C&C: TIBERIAN SUN

El nuevo desafío de «Command & Conquer» se ponía al descubierto de principio a fin, con misiones, consejos y trucos para disfrutar al máximo de «Tiberian Sun».



DREAMCAST: NAHOIKO HOSHINO

SEGA nos trajo una estupenda máquina, pero el software tenía la clave de todo. Por eso, la compañía puso a uno de sus grandes hombres al frente de Europa.

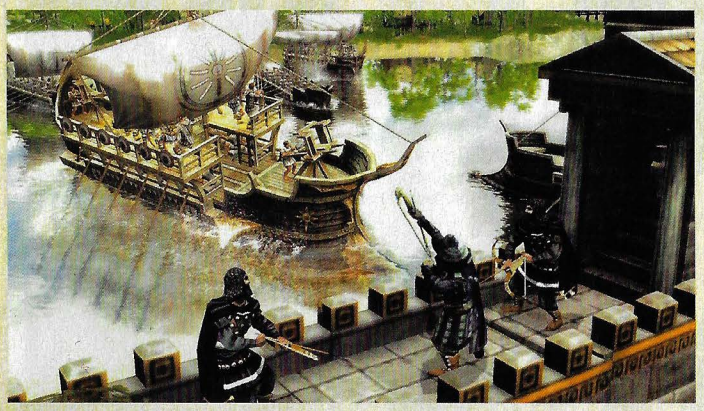
EVOLVA

Seguro que más de uno que esté leyendo esto recuerda con cariño la originalidad y diversión de las mutaciones de los protagonistas del sensacional «Evolva».

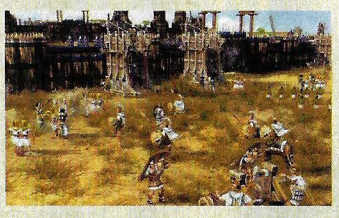
EN PORTADA

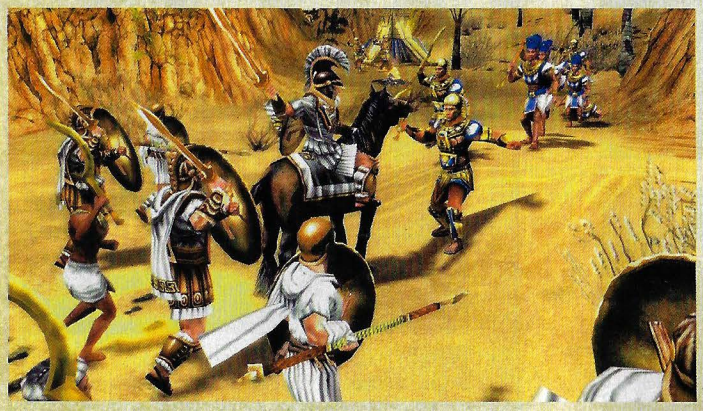
SPARTA II

FX puso, de nuevo, la Historia en tus manos



La alianza entre FX y WorldForge ya nos había descubierto el estupendo «Sparta», solo un par de años antes. Sin embargo, lo que nos descubrieron para el reportaje de portada del número 177 de Micromanía War» nos pusó los pelos como escarpias. La figura de Alejandro Magno sería el eje de la campaña principal del juego, basada en las conquistas reales del legendario general macedonio. Las novedades afectaban a todo: gestión de recursos, rediseño de estructuras y armas, batallas navales, cinco civilizaciones distintas que liderar... Los primeros datos de cómo iba a ser «Sparta II» apuntaban a que FX tenía entre manos un juego realmente especial, como se demostró poco después, pero el espectáculo de las primeras batallas que pudimos contemplar, aún perdura en nuestra memoria. Un gran juego de estrategia histórica estaba en camino.





La evolución tecnológica de nuestros ejércitos se hacía palpable al dominar nuevos territorios y hacernos con los recursos de las culturas conquistadas.

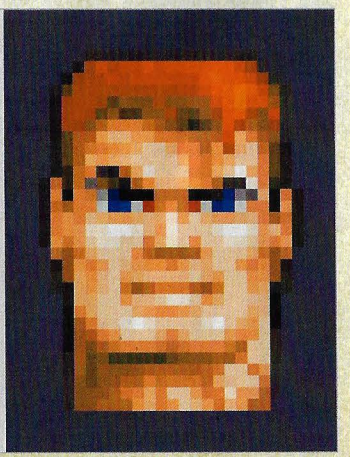
MICROMANÍA 177, TERCERA ÉPOCA

Sí, el número 177 de Micromanía rezumaba juegazos y estrategia por todos sus poros. Había más géneros, claro: acción, aventura, deportes... Pero con tantas sagas de estrategia histórica juntas, sabías que algo grande ibas a descubrir en el interior.

EL PERSONAJE

B.J. BLAZKOWICZ

Uno de los personajes míticos de la historia de los videojuegos y de la acción en primera persona, el bueno de B.J. ha pasado por distintas fases de diseño y de historia personal, pero siempre ha estado presente en los juegos de la saga «Wolfenstein». Y el reinicio de la misma hace diez años con «Wolfenstein» le dio una nueva cara. Pero estos píxeles siempre serán los que recordaremos...



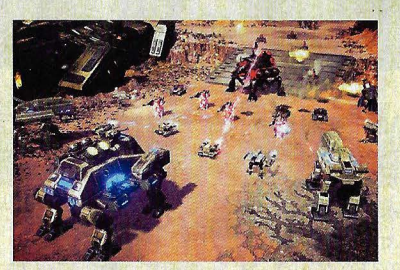
DESTACADO

DAWN OF WAR II: CHAOS RISING

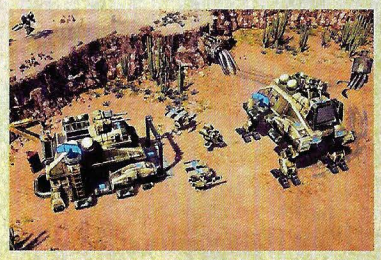
La llegada de los Marines del Caos a tu PC

Cualquier aficionado a la estrategia futurista y el universo de Warhammer 40.000 sabe que «Dawn of War» es una de las sagas de referencia en el género. Pero ninguno esperábamos que Relic y THQ nos sorprendieran con el anuncio de «Chaos Rising», expansión autojugable para «Dawn of War II», que apostaba por la aparición de los Marines del Caos como principal enemigo de los Cuervos Sangrientos. Lo mejor de todo era que, en los primeros datos que desvelamos en el reportaje especial del número 177, supimos que, pese a no necesitar el juego original, podíamos importar nuestro escuadrón de «Dawn of War II» y disfrutar del multijugador online incluso con aquellos que no tuvieran la expansión.

C&C 4: TIBERIAN TWILIGHT



¿Hemos dicho más arriba algo de estrategia futurista? Pues entonces hay que hablar de «Tiberian Twilight», claro. También en las páginas del número 177 de Micromanía, la cuarta entrega de «Command & Conquer» se desvelaba en un reportaje de avance que nos ofrecía los primeros datos de la que sería la batalla final entre GDI y NOD. ¡Y sigue luciendo estupendo!



MICROMANÍA 177 TERCERA ÉPOCA

Sí, sí, aún había más estrategia en las páginas del número 177, pero también cabían otros géneros. Y con juegos tan sensacionales como estos...

LOS MEJORES JUEGOS DE ESTRATEGIA EN PC

Toda la Historia -y algo de fantasía futurista- cabía en los juegos de estrategia para PC del momento. ¡Sí, era una edad de oro para los generales de salón!

VIRTUA TENNIS 2009

No hace tanto aún se podía disfrutar del tenis en nuestros PC. ¿Dónde se han metido ahora los juegos en que podíamos meternos en la piel de Nadal?

RESIDENT EVIL 5

En ese momento, parecía que «Resident Evil 5» iba a marcar el camino definitivo de la saga. Por suerte, volver a los orígenes ha sido la mejor idea de Capcom.

WOLFENSTEIN

Más experimentos nazis, más acción desenfrenada, más B.J. para acabar con los planes de Hitler y compañía. «Wolfenstein» renacía. Y no sería la última vez...

CLÁSICOS DE VUELTA

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

Uno de los JDR más atípicos de BioWare, y también uno de los más fascinantes. Ahora está de vuelta, tras quince años, y a un precio realmente atractivo, en GOG.com.
■ *www.gog.com/game/jade_empire_special_edition*

MESSIAH

Han pasado 20 años desde que Bob nos visitó por primera vez, pero el regordete querubín protagonista de «Messiah» se vuelve a dejar caer en nuestro PC, para poseer a todos sus extravagantes enemigos.
■ *www.gog.com/game/messiah*

PSYCHONAUTS

Mientras esperamos a que la segunda parte llegue en 2021 podemos disfrutar, otra vez, de las aventuras psíquicas de Raz y los fascinantes desafíos creados por Double Fine hace quince años.
■ *www.gog.com/game/psychonauts*

Continúan los aniversarios también en estas páginas. Pero no solo se vive de nostalgia, también de realidades como las que vuelven y se pueden disfrutar en PC y otras plataformas.

LA RECREATIVA DE QUAKE... ¡AHORA PUEDE ESTAR EN TU PC!

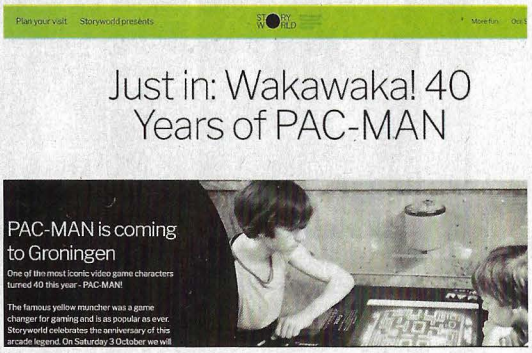
La versión más desconocida del juego de id, ya disponible para PC

■ **Género:** Arcade/fps ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio/compañía:** id Software ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Precio:** Gratis ■ **Consíguelo en:** *github.com/mills5/quakeat-decrypted* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

Si eres de los que no tenía idea de la existencia de una versión recreativa de «Quake», llamada «Quake Arcade Torunament Edition», no te preocupes, es normal. se calcula que se fabricaron entre 20 y 200 unidades –no existe confirmación oficial–. Este abanico tan amplio se debe a que lo que se vendía a los propietarios de salas recreativas era un kit de adaptación a cabinas compatibles, en las que se alojaba un PC con trackball, el Quantum3D Quicksilver Arcade PC. Pero, sea como fuere, el caso es que ahora es posible descargar una versión compatible con las versiones actuales de Windows.
■ *github.com/mills5/quakeat-decrypted*

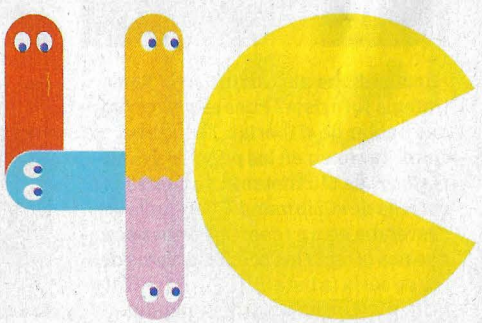
Pues sí, existió un «Quake» en versión recreativa. Y ahora es posible disfrutar esta versión en los PC actuales, gracias a algunos usuarios de GitHub.

UNA EXPOSICIÓN ÚNICA PARA CELEBRAR 40 AÑOS



PAC-MAN VISITA PAÍSES BAJOS

Dentro de los eventos del 40 aniversario de Pac-Man, se celebrará desde el próximo 3 de octubre y hasta el 10 de enero de 2021 una exposición llamada "¡Wakawaka! 40 años de PAC-MAN" sobre el icónico personaje, en el museo Storyworld de Groningen, en los Países Bajos. ¿Te apetece un viajecito para celebrar a lo grande su cumpleaños?
■ *storyworld.nl*



GUYBRUSH CELEBRA LOS 20 AÑOS DE LA FUGA DE MONKEY ISLAND

La aventura que cambió las aventuras de LucasArts para siempre

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Español (textos y voces) ■ **Estudio/compañía:** LucasArts ■ **Lanzamiento:** 9 de noviembre de 2000 (original)
■ **Precio:** 5.69 € ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/730830/Escape_from_Monkey_Island* **INTERÉS:**

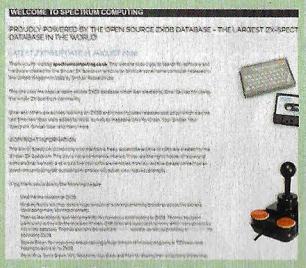
La búsqueda del Insulto Definitivo era el eje de la historia con la que Guybrush volvía a colarse en nuestros PC. Pero aquella aventura sería muy distinta de otras...

Han pasado 20 años desde que el Guybrush Threepwood que conocimos en 1990 cambió para siempre. La que es la cuarta entrega de la mítica saga de aventuras gráficas de LucasArts está también de aniversario, con 20 años, como decimos, ya a sus espaldas. «La Fuga de Monkey Island», hoy en día, sigue provocando tanta polémica como el día de su estreno. El cambio radical de LucasArts al abandonar el ratón como sistema de control y dejar el SCUMM a un lado, muchos jugadores no le vieron tanta gracia a una historia que tenía toda la esencia de la saga, pero que no se jugaba igual. ¿Le darías otra oportunidad, 20 años después?

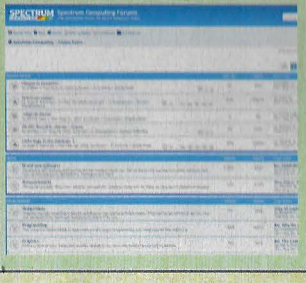
LA WEB DEL MES

SPECTRUM COMPUTING

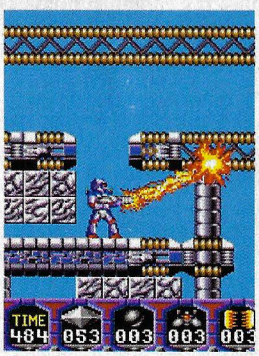
Juegos, herramientas, información... Sí, Spectrum Computing es una de las páginas más completas y profundas sobre ZX Spectrum, pero no es una web retro de noticias. Aquí, desarrolladores y fans se dan cita para seguir manteniendo vivo el micro de Sinclair. Los juegos son desarrollos actuales y los hay de todo tipo. Los foros son muy activos y hasta te puedes poner en contacto con usuarios para comprar y vender.
■ *spectrumcomputing.co.uk*



Los foros de todo tipo son el corazón de Spectrum Computing, donde se dan cita fans y desarrolladores, para hablar de todo lo relacionado con el ZX Spectrum.



MÁS ANIVERSARIOS, MÁS REGRESOS SONADOS



TURRICAN VUELVE A LO GRANDE

30 años después de su estreno, «Turrican» vuelve de la mano de Factor 5 y Strictly Limited Games. Dos antologías, en versiones Switch y PS4, incluyen cinco juegos cada una, por 34.99€. Las unidades son muy limitadas (3500 Switch y 2000 PS4). Habrá versiones de coleccionista (99.99€) y Ultracoleccionista (199.99€) repletas de extras físicos y digitales.
■ *www.strictlylimitedgames.com*

¡ARRASAN CON TODO!

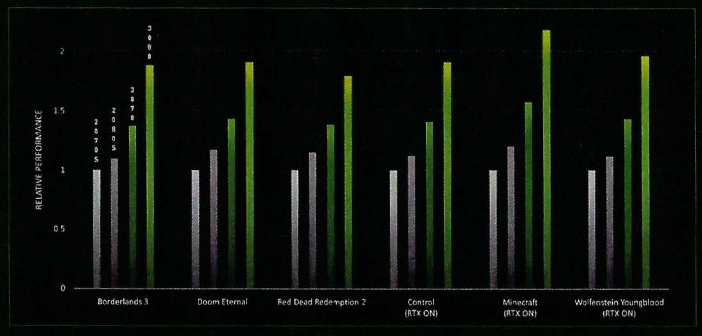
Las nuevas RTX 3000 de NVIDIA ya están aquí

Menudo terremoto ha causado NVIDIA con sus nuevas tarjeta RTX. No solo destruyen en potencia a todo lo visto, sino que proporcionalmente son más baratas que las generaciones anteriores. ¡Brutal!

Olvídate de PS5 y de Xbox Series X. Olvídate, incluso, de las actuales tarjetas gráficas GeForce RTX. Con su nueva generación, NVIDIA ha roto el mercado con la arquitectura Ampere. La compañía ya había anticipado que sería el salto generacional más grande de su historia y, al menos sobre el papel, lo ha cumplido.

Para centrar las cosas, las nuevas gráficas GeForce RTX 3070, RTX 3080 y RTX 3090 ofrecen el doble de rendimiento en trazado de rayos, el doble de rendimiento en Inteligencia Artificial y un segundo multiprocesador de streaming, en comparación con la generación anterior. La mejora en rendimiento bruto supera el 40 o 50 %, pero es sobre todo gracias a las nuevas tecnologías y a mejoras en la implementación de técnicas como el DSSL 2.0 por IA, que el aumento real en algunos juegos llega a ser del 100%. Es decir, consiguen el doble de fps que la generación anterior. Y, lo más increíble de todo, son más baratas que las RTX 20.

¿Una RTX 3070 con un rendimiento cercano a la RTX 2080Ti, que cuesta más de 1.500 euros, por 512 euros? Parece un sueño, pero eso dicen los benchmarks.



"Las RTX 30 llegan a duplicar en potencia a la serie anterior, aun siendo más baratas"

Las claves de la nueva arquitectura Ampere

Con la gama RTX, que NVIDIA estrenó hace un par de años mediante la arquitectura Turing, introdujo importantes innovaciones como el trazado de rayos o la inteligencia artificial para mejorar el rendimiento. La nueva arquitectura Ampere es una segunda generación que mejora el diseño y corrige las limitaciones que siempre arrastra una primera generación.

Y es que no solo optimiza tecnologías que ya tienen las RTX de la serie 20, sino que estrena otras nuevas y más avanzadas.

Las nuevas RTX de la serie 30 son las primeras tarjetas gráficas "mainstream" que usan hasta 24 GB de memoria gráfica. Estrenan la memoria GDDR6X, el nuevo HDMI 2.1 que permite jugar o ver vídeos a 8K, y son las primeras que decodifican por hardware el codec AV1.

También son las primeras tarjetas de NVIDIA compatibles con PCIe 4.0, así que necesitarás una placa base con este slot para sacales el máximo provecho en el futuro. Ahora mismo no hay casi diferencia si las colocas en un slot PCIe 3.0.

Más "bestias" que nunca

Con hasta 28.000 millones de transistores, la primera sorpresa de la serie RTX 30 es que el chip utiliza tecnología de 8 nanometros de Samsung, frente a los 12 nm de la generación anterior.

La arquitectura Ampere también rediseña por completo los procesadores de streaming (SM), que son los que se encargan de hacer todas las operaciones matemáticas para poder gestionar los shaders.

Ampere dispone de un SM adicional capaz de ejecutar operaciones enteras y en coma flotante en paralelo, así que en ciertos momentos puede doblar el número de FLOPs por segundo. Esto permite que la RTX 3070 alcance los 30 TFLOPs, frente a los 13,5 TFLOPs de la RTX 2080Ti. ¡Espectacular! Pero no es nada comparado con la RTX 3090, que llega hasta los 35,6 TFLOPs, casi triplicando a la 2080Ti.

Gracias a esta nueva arquitectura se consigue doblar el número de CUDA Cores, pasando de los 4352 cores de la 2080Ti, a los 8704 de la 3080, o los increíbles

LA GENERACIÓN RTX, CARA A CARA

En esta tabla hemos recopilado las especificaciones técnicas de las principales tarjetas RTX que se han lanzado, incluyendo las variantes Super y Ti. Como vemos, el salto generacional es apabullante en todos los apartados. Sin ir más lejos la RTX 3070 planta cara, e incluso supera en algunas cifras, a la RTX 2080 Ti, mucho más cara en la actualidad. ¡Es algo espectacular!

RTX 3000

CARACTERÍSTICAS	RTX 2060	RTX 2060 SUPER	RTX 2070	RTX 2070 SUPER	RTX 2080	RTX 2080 SUPER	RTX 2080TI	RTX 3070	RTX 3080	RTX 3090
ARQUITECTURA	Turing	Turing	Turing	Turing	Turing	Turing	Turing	Ampere	Ampere	Ampere
FABRICACIÓN	12 nm NFF	12 nm NFF	12 nm NFF	12 nm NFF	12 nm NFF	12 nm NFF	12 nm NFF	8 nm Samsung	8 nm Samsung	8 nm Samsung
MULTIPROCESADORES DE STREAMING (SM)	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
CUDA CORES	1920	2176	2304	2560	2944	3072	4352	5888	8704	10496
RTX-OPS	37T	41T	42T	52T	57T	63T	76T	78T	78T	78T
GIGA RAYS/S	5	6	6	7	8	8	10	10	10	10
VELOCIDAD DE RELOJ (BASE/TURBO)	1365 / 1680 MHz	1470 / 1650 MHz	1410 / 1630 MHz	1605 / 1770 MHz	1515 / 1710 MHz	1650 / 1815 MHz	1350 / 1545 MHz	1500 /1730 MHz	1440 /1710 MHz	1400 / 1700 MHz
UNIDADES DE TEXTURA (TMU)	120	136	144	184	192	192	272	184	272	328
ROPS	48	64	64	64	64	64	96	64	88	96
TFLOPS	6,5	7,2	7,5	9	10,1	11,1	13,4	20,3	29,8	35,6
MEMORIA	6 GB GDDR6	8 GB GDDR6	8 GB GDDR6	8 GB GDDR6	8 GB GDDR6	8 GB GDDR6	11 GB GDDR6	8 GB GDDR6	10 GB GDDR6X	24 GB GDDR6X
CONECTOR PCIE	PCIe 3.0	PCIe 3.0	PCIe 3.0	PCIe 3.0	PCIe 3.0	PCIe 3.0	PCIe 3.0	PCIe 4.0	PCIe 4.0	PCIe 4.0
SLOTS EN LA PLACA BASE	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
ANCHO DE BANDA	336 GB/s	448 GB/s	448 GB/s	448 GB/s	448 GB/s	448 GB/s	616 GB/s	512 GB/s	760 GB/s	916 GB/s
INTERFAZ DE MEMORIA	192 bit	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit	352 bit	256 bit	320 bit	384 bit
TDP	160W	175W	185W	215W	215W	250W	250W	220W	320W	350W
HDR	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
CODEC H.265/HEVC	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
CODEC AV1	No	No	No	No	No	No	No	Sí	Sí	Sí
HDMI	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.1	2.1	2.1
V-SYNC	G-Sync	G-Sync	G-Sync	G-Sync	G-Sync	G-Sync	G-Sync	G-Sync	G-Sync	G-Sync

10496 CUDA Cores de la 3090. Ten en cuenta que todas estas cifras que estamos viendo son directamente proporcionales al rendimiento bruto: doblar los TFLOPs y los CUDA Cores prácticamente asegura el 40 o 50% más de rendimiento en los juegos.

La nueva memoria GDDR6X

Mientras que la RTX 3070 sigue usando la actual memoria GDDR6 de la serie 20, las otras dos GPUs estrenan la nueva memoria GDDR6X. Emplea una nueva tecnología de transmisión de señal llamada PAM4 que dobla el ratio de datos por ciclo de reloj. Los resultados se pueden ver en la tabla superior: si con la memoria GDDR6 se obtiene un ancho de banda de hasta 616 GB/s en la RTX 2080Ti, con la nueva GDDR6X se alcanzan los 916 GB/s.

La memoria no solo tiene más ancho de banda, sino que también hay más: llega hasta 24 GB en la RTX 3090.

RTX IO

Otra de las novedades de esta generación es la tecnología RTX IO, que es similar a la que ha estrenado Microsoft con la consola Xbox Series X para acelerar la carga de texturas de los juegos.

RTX IO permite descomprimir las texturas por medio de la GPU, para colocarlas directamente en la memoria gráfica. Es un proceso con el que se libera a la CPU del 20% de la carga de trabajo y, además, la GPU lo hace hasta 100 veces más rápido.

Así, los juegos ocuparán menos al estar más comprimidos, y cargarán más rápido porque todo el trabajo de descompresión de las texturas lo hará la GPU.

La nueva serie 30 de RTX, en todo su esplendor. No, no es que la RTX 3070 sea pequeña: es que la 3090 es gigante...

SUPERORDENADORES AL SERVICIO DEL GAMING

El pasado mes de agosto, NVIDIA anunció Selene, el séptimo superordenador más potente del mundo, que construyó en solo 3 semanas.

Selene posee 560 procesadores AMD Epyc 7742 (con 64 núcleos cada uno) y 2240 GPUs NVIDIA A100, conectadas en paralelo. Su potencia total es de 35000 TeraFLOPs.

Es un ordenador especializado en inteligencia artificial que se usará para muchos cálculos científicos, incluyendo la búsqueda de una cura para el coronavirus. Pero, además, NVIDIA utiliza superordenadores como éste para poder aplicar su tecnología DLSS 2.0 en los juegos.

Lleva a cabo millones de comparaciones por segundo en cada juego que soporta DLSS, calculando las zonas y las situaciones en donde aplicar el supersampling, y en donde no. Estos datos se pasan al juego a través de los controladores de NVIDIA, y así es como la tarjeta aplica el DLSS en diferentes grados, según sea más o menos visible con respecto a la posición de cámara.

La RTX 3090 es la primera tarjeta que puede ejecutar juegos a 8K y 60 fps.

Esta tecnología estará coordinada por el API DirectStorage de Windows y también funcionará con las RTX de la serie 20, aunque no estará disponible hasta el año que viene.

DLSS 2.0 a 8K

DLSS es una técnica de supersampling (o antialiasing), ya conocida, que usa la inteligencia artificial para conseguir una mejora de la imagen en tiempo real, consumiendo muchos menos recursos de la GPU.

Ya está disponible en las RTX serie 20, pero gracias a los nuevos núcleos Tensor que doblan el rendimiento de la IA, las nuevas RTX pueden aplicar esta técnica con el doble de eficacia.

En los benchmarks publicados por NVIDIA algunos juegos doblan los fps cuando aplican DLSS 2.0 y no se notan esos leves defectos con respecto a un antialiasing tradicional, como se notaban en la generación anterior.

Gracias a esta mejora la RTX 3090 es la primera tarjeta que permite jugar a 8K a la mayoría de los juegos con un rendimiento que supera los 30 o 40 fps en juegos gráficamente potentes, y 60 fps en el resto.

Además, el DLSS también llegará a los juegos de realidad virtual, pero será con la versión 2.1, el año que viene.

Rendimiento por vatio

Gracias a todas estas novedades, las gráficas Ampere doblan el rendimiento por vatio con respecto a la generación anterior. Esto es importante porque significa que consiguen aumentar el rendimiento sin subir mucho el consumo o el calor. De hecho el TDP de la RTX 3070, 220W, es incluso menor que la RTX 2080Ti, que llega a los 250W. Eso sí, la 3080 y 3090 suben un poco más la cantidad de calor que desprenden, hasta los 320 y los 350W, respectivamente.

Otras mejoras importantes son NVIDIA Reflex, una tecnología que reduce la latencia en tiempo real, y NVIDIA Broadcast, un software para hacer streaming que usa la IA para hacer cosas como difuminar el fondo o mejorar la calidad del audio.

Todos los modelos incorporan un conector HDMI 2.1 y 3 conectores DisplayPort 1.4a con soporte de hasta 4 monitores de forma simultánea. Gracias a HDMI 2.1 se pueden alcanzar resoluciones 4K a 144 fps y 8K a 60 fps.

La RTX 3070 requiere una fuente de alimentación de 650W, mientras que las RTX 3080 y 3090 exigen una de 750W.

Los modelos RTX 3080 y RTX 3090 ya están a la venta, mientras que la RTX 3070 llegará en octubre.

RTX 3070

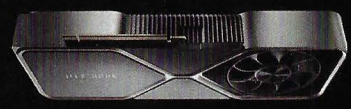
NVIDIA ha roto el mercado con la nueva RTX 3070. Equipada con 5888 CUDA Cores, 184 Unidades de Texturas y un ancho de banda de memoria de 512 GB/s, hasta ahora los benchmarks dejan claro que supera en rendimiento a la RTX 2080, y se acerca en algunos juegos a la 2080Ti, que actualmente tiene un precio de casi 1500 euros en España.

Su talón de Aquiles son los 8 GB de memoria GDDR6, algo que parece demasiado justo si se quiere jugar a 4K y 60 fps. Pero por 512 euros, que cuesta la versión Founders Edition, no se puede pedir más.

Es una tarjeta pensada para jugar a 4K y 60 fps sin trazados de rayos, y a 1440p y 60 fps con el trazado de rayos activado.

Supera en rendimiento (sobre el papel) a las consolas de nueva generación, así que es la tarjeta ideal para jugar al mismo nivel gráfico y de rendimiento que ellas, sin gastarse mucho más.

RTX 3080



Es la placa más equilibrada de la nueva serie. Alcanza los 8704 Cores y los 29.8 TFLOPS. Supera ampliamente a la RTX 3070 en rendimiento de memoria gracias a la nueva GDDR6X, con la que alcanza los 760 GB/s, con un bus de 320 bit. Además tiene 10 GB.

Es la tarjeta que debes comprar para jugar a 4K y 60 fps con el trazado de rayos al máximo. El precio de salida ronda los 719 euros.

RTX 3090

NVIDIA ha tenido que estrenar una nueva categoría para dar cabida a este gigante de 31.3 cm de largo, que ocupa 3 slots del PC.

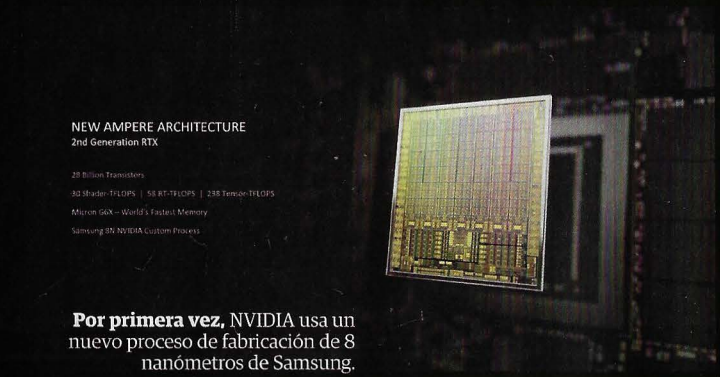
Rompe los registros con sus 10496 cores, 3.6 TFLOPs, 24 GB de GDDR6X, y un ancho de banda de memoria de casi 1 TB/s.

La RTX 3090 es la primera gráfica con la que se puede jugar a 8K y 60 fps, aunque con los juegos más potente bajará un poco.

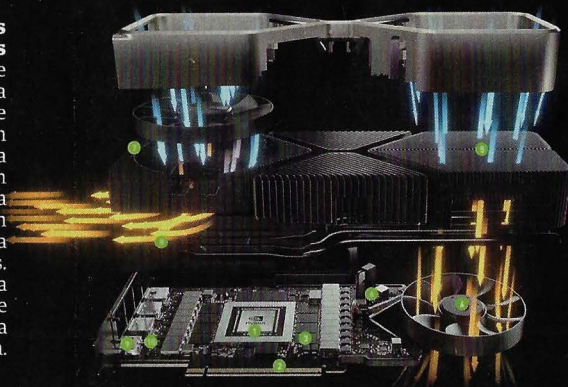
De momento, pocos juegos aprovecharán su potencia, pero es ideal si acostumbras a hacer streaming o ejecutar otros procesos en paralelo al jugar.

LA RTX 3090 tiene un precio de partida de 1549 euros.

Vamos a ver algunas de las placas que ya podemos comprar en las tiendas de informática.



Por primera vez, NVIDIA usa un nuevo proceso de fabricación de 8 nanómetros de Samsung.



Las tarjetas Founders Edition que comercializa directamente NVIDIA usan una nueva placa de disipación que cubre toda la tarjeta, y un novedoso sistema de ventiladores. Después, cada marca hace su propia personalización.

LAS NUEVAS TARJETAS RTX DE LA SERIE 30

Hemos seleccionado un ejemplo de cada modelo de tarjeta, para ver qué modificaciones han hecho los distintos fabricantes, en relación a la Founders Edition original.

ZOTAC GAMING GEFORCE RTX 3070 TWIN EDGE

Cuando todavía hay en el mercado tarjetas RTX 2070 que valen casi 600 euros, aquí tenemos la 3070 más barata, por 519 euros. Recordemos que su rendimiento supera a la RTX 2080, y está muy cerca de la RTX 2080Ti, que se está vendido por más de 1500 euros.

Para su modelo personalizado, Zotac ha optado por un diseño que incorpora dos ventiladores, con sistema de enfriamiento avanzado IceStorm 2.0. El ventilador puede llegar a apagarse por completo en condiciones de poca carga gráfica.

Por lo demás las especificaciones son las estándares que fija NVIDIA para las 3070: 5888 CUDA Cores, turbo de 1725 Hz, y 8 GB de memoria GDDR6. No se aplica overclocking de fábrica.

INFOMANÍA

- **Ryz GPU:** Ampere
- **Memoria:** 8 GB GDDR6
- **Ancho de banda:** 512 GB/s
- **Velocidad GPU:** 1725 MHz (Turbo)
- **Interfaz:** PCIe 4.0
- **Conectores:** 3 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI 2.1
- **Disipación:** 2 ventiladores de aspa
- **Conector corriente:** 2 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 650W
- **Otras características:** Enfriamiento avanzado IceStorm 2.0.

519,95 €
en PC Componentes

www.zotac.com/es/product/graphics_card/zotac-gaming-geforce-rtx-3070-twin-edge

PNY GEFORCE RTX 3070 XLR8 GAMING EPIC-X RGBEDGE

Si prefieres una configuración con tres ventiladores y colorida iluminación RGB, este modelo de PNY aporta estas novedades y apenas sube el precio 30 euros.

El resto de características se ajusta al canon de las RTX 3070 establecido por NVIDIA, ya que PNY no ha tocado las demás especificaciones.

Por tanto, como el modelo anterior, contamos con 5888 CUDA Cores, velocidad turbo de 1725 Hz, y 8 GB de memoria GDDR6.

Necesita dos conectores de 8-pin a la fuente de la alimentacion, que debe tener al menos 650W de potencia.

INFOMANÍA

- **Ryz GPU:** Ampere
- **Memoria:** 8 GB GDDR6
- **Ancho de banda:** 512 GB/s
- **Velocidad GPU:** 1500 / 1725 MHz (Turbo)
- **Interfaz:** PCIe 4.0
- **Conectores:** 3 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI 2.1
- **Disipación:** 2 ventiladores de aspa
- **Conector corriente:** 2 x 8-pin
- **Fuente de alimentación.** 650W
- **Otras características:** Tres ventiladores, iluminación LED.

549,95 €
en PC Componentes

www.pny.com/geforce-rtx-3070-xlr8-gaming-epic-x-rgb-triple-fan

ASUS TUF GEFORCE RTX 3080 OC

Aquí tenemos una placa RTX 3080 que viene "overclockeada" de fábrica.

ASUS ha añadido unas cuantas tecnologías propias para mejorar la refrigeración. El diseño del ventilador de tecnología axial se ha ajustado con más aspas y una dirección de rotación invertida para el ventilador central.

El diseño de 2.9 ranuras expande el área de la superficie de enfriamiento en comparación con la última generación, para obtener más márgen térmico.

Super Alloy Power II incluye estranguladores de aleación premium, condensadores de polímero sólido y etapas de potencia de alta corriente.

Sabemos que funcionará a una mayor velocidad, pero ASUS no ha facilitado el dato. Exige tres conectores de 8-pin a la fuente, que ha de ser de 750W, al menos.

INFOMANÍA

- **Ryz GPU:** Ampere
- **Memoria:** 10 GB GDDR6X
- **Ancho de banda:** 760 GB/s
- **Velocidad GPU:** No facilitada (con overclocking)
- **Interfaz:** PCIe 4.0
- **Conectores:** 3 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI 2.1
- **Disipación:** 3 ventiladores de aspa
- **Conector corriente:** 3 x 8-pin
- **Fuente de alimentación.** 750W
- **Otras características:** Tres ventiladores, Super Alloy Power II.

749,90 €
en PC Componentes

www.pccomponentes.com/asus-tuf-geforce-rtx-3080-oc-10gb-gddr6x

MSI GEFORCE RTX 3090 VENTUS 3X OC

Marcas como MSI, Zotac, ASUS o PNY ya han anunciado sus tarjetas RTX 3090, a la espera de que lo hagan otras clásicas como Gigabyte.

La nueva MSI GeForce RTX 3090 VENTUS 3X OC es una de las más evolucionadas, y además viene con "overclocking" de fábrica. Pero en el momento de escribir este informe MSI aún no ha revelado cuál será el aumento de velocidad de reloj.

Sí sabemos las mejoras en refrigeración. Posee un "backplate" de metal con "heatpipes", típico de MSI, y un triple ventilador TORX Fan 3.0 que combina aspas tradicionales y de dispersión. Los ventiladores se apagarán si no sean necesarios.

INFOMANÍA

- **Ryz GPU:** Ampere
- **Memoria:** 24 GB GDDR6X
- **Ancho de banda:** 916 GB/s
- **Velocidad GPU:** No facilitada (con overclocking)
- **Interfaz:** PCIe 4.0
- **Conectores:** 3 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI 2.1
- **Disipación:** 3 ventiladores de aspa
- **Conector corriente:** 2 x 8-pin
- **Fuente de alimentación.** 750W
- **Otras características:** Headpipes, tres ventiladores TORC Fan 3.0, Zero Frozr

1549.90 €
en PC Componentes

es.msi.com/Graphics-card/GeForce-RTX-3090-VENTUS-3X-24G-OC

CONTROLA CON PRECISIÓN TOTAL, SIN LÍMITES... Y SIN CABLES

ROCCAT KAIN 200 AIMO

Producto: Ratón gaming inalámbrico **Precio:** 99.99 €
Más información: Roccat **Web:** *es.roccat.org*

Ofreciendo un perfecto equilibrio entre diseño, componentes de primera, potencia y personalización, el Kain 200 AIMO de Rocat impresiona. Lo primero que llama la atención es lo cómodo de su agarre y la textura de sus materiales. Se sujeta perfectamente, sus botones laterales están en el lugar justo y, con menos elementos externos que otros competidores, en cuanto lo configuras con Roccat Swarm se convierte en una pequeña bestia de control y precisión totales. Su **sensor óptico Owl-Eye de 16000 dpi y PixArt PMW3335** tienen la culpa, claro, pero su ergonomía y diseño son excepcionales. Y, además, es inalámbrico.

INTERÉS

La superficie perfecta también es Roccat. La Sense AIMO (39.99€) que hemos probado ofrece una amplia superficie e incluye iluminación RGB.

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

LA PERSONALIZACIÓN DEL KAIN ESTÁ EN TU MANO

Para sacarle partido al Kain 200 AIMO es necesario instalar el software Roccat Swarm. Como ocurre con otras marcas, como Corsair y su iCUE, es una herramienta completa para controlar el ecosistema de periféricos Roccat. Lo mejor es cómo aprovechando la personalización de macros, botones, ajuste de DPI e iluminación, el Kain 200 AIMO se convierte en minutos en uno de los ratones más cómodos y eficientes que hemos manejado.

NUESTRA OPINIÓN

La textura de la superficie, la ergonomía... llaman la atención al instante, pero su potencia, sus componentes de primera y su personalización total hacen del Kain 200 AIMO uno de los mejores ratones gaming que hemos probado.

LA NOTA 90

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

SENSOR
- Sensor óptico Owl-Eye de ROCCAT de 16000 dpi
- PixArt PMW3335
- Distancia de despegue regulable
- Aceleración de 40 G
- Velocidad máxima de 400 ips
- Aceleración del ratón: no
- Predicción de ángulo: on/off

GENERAL
- Frecuencia de sondeo de 1000 Hz
- 8051 MCU 36 MHz
- Cable microUSB a USB de 1.8 m
- Ratón mixto con cable/inalámbrico
- Transmisión inalámbrica de 2.4 GHz
- Batería Li-Ion recargable integrada de 1000 mAh
- Memoria integrada de 512 KB
- Interruptores Omron incluidos
- Tecnología Roccat Easy-Shift [+]
- Paquete de software Roccat Swarm
- Iluminación AIMO. Retroiluminación RGB y efectos de iluminación LED

DIMENSIONES
- Anchura: 6.50 cm
- Longitud: 12.40 cm
- Altura: 4.30 cm
- Peso: 105 g

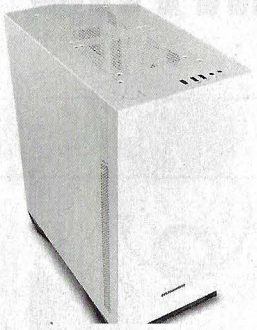
DISEÑO MINIMALISTA PARA TU PC

NOX HUMMER ZERO CORE

Producto: Chasis semitorre **Precio:** 89.90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-xtreme.com*

La nueva caja semitorre de Nox se distingue por su estilizado y minimalista diseño. **En colores blanco o negro, se ofrece con una fuente integrada de 450 W 80 Plus.** En la parte superior tiene dos USB 2.0 y uno 3.0. Permite instalar hasta cinco ventiladores de 120 mm con el trasero preinstalado y soporta refrigeración líquida con radiadores de 240 mm en el panel superior.

INTERÉS



MÁXIMA FRECUENCIA

ACER PREDATOR X25

Producto: Monitor gaming **Precio:** Desde 439 €
Más información: Acer **Web:** *www.acer.com*

El nuevo monitor gaming X25 de Acer se distingue por su frecuencia de refresco máxima. Está pensado para **exprimir al máximo las posibilidades en los shooters competitivos**, mediante una tasa de refresco de 360 Hz. Es compatible G-Sync, ofrece un contraste nativo de 1000:1 y su brillo llega a 400 nits. Tiene dos entradas HDMI 2.0, DP 1.4, 4 USB 3.0 y jack de 3.5".

INTERÉS

YA ESTÁ AQUÍ LA NUEVA GENERACIÓN

ZOTAC GAMING RTX 3090 TRINITY

Producto: Tarjeta gráfica **Precio:** 1550 €
Más información: Zotac **Web:** *www.zotac.com*

Ya tenemos casi todos los modelos de las nuevas RTX 30 disponibles por parte de la mayoría de fabricantes. Uno de los primeros en anunciar sus nuevos modelos fue Zotac, que lleva al máximo la oferta con su modelo top. Ofrece **soporte de resolución 8K y 24 GB de GDDR6X.** Como características únicas destacan la iluminación Spectra 2.0 RGB y el control de ventilador Freeze.

INTERÉS

TECNOGAMING

AOC SERIE G2 (CURVO)

Los nuevos modelos de la serie G2 curvos de AOC ofrecen cuatro opciones, dos de 24" y dos de 27". Todos tienen **panel VA Full HD, con curvatura 1500R, frecuencia de 165 Hz y soporte de FreeSync Premium**. Sus precios oscilar entre los 199€ y los 289 € y ya están disponibles.
eu.aoc.com

MOUNTAIN MAKALU 67

El nuevo ratón de Mountain -de hecho, el primero que lanza la marca-, apuesta por lo máximo, más allá de su diseño. Incorpora el **sensor PixArt PMW3370 de hasta 19000 dpi**, velocidad de seguimiento de 400 ips, aceleración 50g y distancia de elevación de 1-2 mm. Sale por 59.99€.
www.mountain.es

M900 XXL RGB MOUSE PAD

Si andas buscando una alfombrilla para tu sistema, Thermaltake te ofrece una apuesta máxima. La M900XXL RGB ocupa, literalmente, todo el tamaño de un escritorio. **Sus dimensiones son de 1600x800x4 mm** y ofrece iluminación RGB en su contorno con 7 efectos distintos.
www.thermaltake.com

ACER PREDATOR ORION 9000

Los nuevos modelos de PC gaming de sobremesa de Acer, de la serie Predator Orion, ya incorporan las nuevas gráficas GeForce RTX 30. Se incluyen en los modelos de **Orion 3000 y 5000, con la serie 9000 como tope de gama**, que además de la RTX 3090 incluyen Core i9 10980XE Extreme.
www.acer.com

HAZ QUE TU NUEVO EQUIPO LUZCA GENIAL, POR DENTRO Y POR FUERA

CORSAIR 4000D (WHITE)

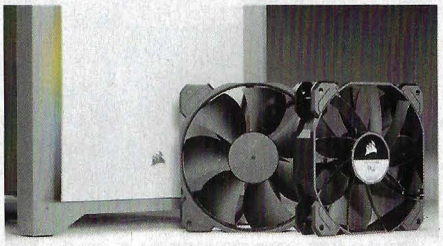
Producto: Chasis semitorre **Precio:** 87.90 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

La primera impresión es la un diseño minimalista y elegante. Tanto en la versión blanca probada, como en color negro, el Corsair 4000D es un chasis semitorre donde se une la eficiencia al diseño. De hecho su interior es lo que más destaca, con algunas **soluciones originales y tan elegantes como el exterior en cuanto al aprovechamiento del espacio**.

Su lateral de cristal templado deja a la vista el interior, que podemos hacr más atractivo con el montaje de ventiladores y componentes con iluminación RGB, aunque los que incluye de base –abajo– son estándar. Un chasis tan elegante como funcional.

INTERÉS

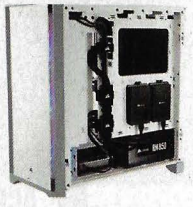
PRODUCTO RECOMENDADO micromanía



El equipamiento base del 4000D monta dos ventiladores (trasero y delantero), pero admite hasta 6 de 120 mm o 4 de 140 mm.

DISEÑO ÓPTIMO Y MINIMALISTA

Las soluciones de diseño del 4000D apuestan por la sinergia –sobre todo en los filtros antipolvo y la disposición de los ventiladores– y la eficacia en el aprovechamiento del espacio –con las bandejas SSD "fuera" del área de componentes, por ejemplo–. El resultado es una solución semitorre que se aprovecha al máximo y deja espacio interior para componentes de gran tamaño. Incluso una de las nuevas RTX 30 cabe sin problema. Sensacional.



NUESTRA OPINIÓN

Apostando por la eficiencia, el 4000D es un chasis con un diseño ajustado al milímetro que satisfará las necesidades de la mayoría de usuarios. El objetivo, accesibilidad y refrigeración óptimas, se cumple a la perfección. Y buen precio.

LA NOTA 91

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Dimensiones:** 453 x 230 x 466 mm
- **Peso:** 7.85 kg
- **Materiales:** acero, plástico, cristal templado
- **Slots PCI:** 7 horizontales, 2 verticales
- **Compatibilidad con placa base:** MITX, MATX, ATX, EATX (305 x 277 mm)
- **HDD:** 2 bahías (3.5", 2.5")
- **SSD:** 2 bandejas
- **Soporte de ventiladores:** Frontal: 3x120 mm/2x140 mm (1x120 mm incluido) Superior: 2x120 mm/2x140 mm Trasera: 1x120 mm (1x120 mm incluido)
- **Radiador frontal:** 360/280 mm
- **Radiador superior:** 280 mm con Corsair Vengeance LPX 240 mm con Corsair DRAM
- **Radiador trasero:** 120 mm
- **Ventiladores incluidos:** 2x120 mm con tecnología AirGuide
- **Cobertura de PSU:** Sí
- **Tamaño PSU:** 180 mm
- **Tamaño GPU:** 360 mm
- **Altura disipador CPU:** 170 mm
- **Filtros antipolvo:** Frontal, superior, PSU
- **Conexiones frontales:** 1xUSB 3.0, 1xUSB 3.1 Type C, 1x Micrófono, audio, encendido, reset.

UNA VERSIÓN PARA SIBARITAS

AUDIO TECHNICA AT2020 Y AT2020USB+

Producto: Micrófono para grabación y streaming **Precio:** 129 € y 189 €
Más información: Audio Technica **Web:** *www.audio-technica.com*

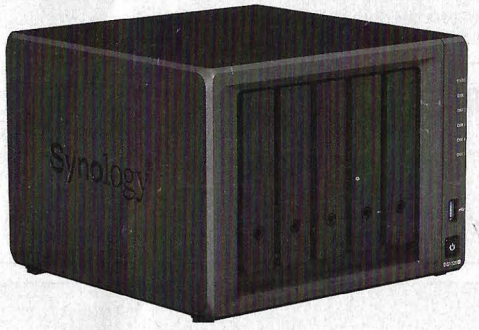
Los creadores de contenido que buscan algo realmente único para su trabajo, pueden encontrar en las versiones de **edición limitada del micrófono de condensador cardioide AT2020** un nuevo objeto de deseo. Se trata de los modelos AT2020V (XLR) y el AT2020USB+V (USB). su acabado cromado, los soportes amortiguados y su amplio rango dinámico son sus principales características.

INTERÉS

TODO ORGANIZADO EN LA EMPRESA

SYNOLOGY NAS DS1520+

Producto: Sistema de disco NAS **Precio:** 1040 €
Más información: Synology **Web:** *www.sinology.com*



Pensado para pequeñas y medianas empresas, el DiskStation 1520+ es una unidad NAS de synology con 5 bahías, ideal para copias de seguridad de datos y organización de archivos multimedia. Dispone de un procesador de **4 núcleos a 2 GHz, cuenta con dos ranuras SSD NVMe M.2 2280** e incluye aplicaciones para la gestión de archivos y bibliotecas de Synology.

INTERÉS

EL OJO QUE TODO LO VE EN TU SISTEMA

OZONE LIVE X50

Producto: Webcam **Precio:** 44.90 €
Más información: Ozone **Web:** *www.ozonegaming.com*

La LiveX50 es la primera webcam de Ozone. Es compatible con Windows, Android, Linux y Mac. Ofrece **resolución FHD, tecnología autofocus e integra un doble micrófono**, para conseguir el sonido más nítido y claro. Es apta tanto para videollamada como para streaming, pues ofrece HD constante y un sensor CMOS de gran sensibilidad. Incuye un clip para anclar al monitor.

INTERÉS

TECNOTREND

AOC U32U1

Los profesionales del diseño verán en el monitor AOC U32U1 algo más que una herramienta. De hecho, puede ser toda una inspiración, pues a su **pantalla IPS de 31.5" y resolución 4K**, se une estar diseñado por el Studio F.A. Porsche. Tiene pantalla sin marco y su precio es de 959 €.
eu.aoc.com

HARMAN KARDON CITATION 200

En su nueva línea de altavoces inteligentes, Harman Kardon presenta el Citation 200. Se trata de un altavoz de diseño casi cilíndrico, con sonido envolvente de calidad tanto en exteriores como interiores. Ofrece **protección IPX 4 y 8 horas de reproducción**. Su precio: 349.99 €.
www.harman.com

CORSAIR ICUE LT 100

Uno de los elementos más llamativos del ecosistema Corsair es, sin duda, las **torres de iluminación inteligentes iCUE LT100**. Se encuentran disponibles como kit de iniciación, con dos torres de aluminio con 46 LED RGB, y como kit de expansión para añadir más torres.
www.corsair.com

SAMSUNG THE PREMIERE

Samsung ha presentado su nuevo **proyector láser 4K de tiro ultracorto**. The Premiere ofrece una experiencia casi cinematográfica en cada, sn necesidad de pantalla. Estará disponible en los próximos meses en 120" (LSP7T), con certificación HDR10+ y hasta 2200 lúmenes ANSI.
www.samsung.com

COMPONENTES

La selección idónea para

Encuentra todos estos productos y más en la web de GAME:

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
MARS GAMING MCX
Precio: 30,95 €

PLACA BASE
MSI B360M GAMING PLUS
Precio: 64,95 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I3-8100
Precio: 129,95 €

MEMORIA RAM
BALLISTIX 8GB 2400MHZ
Precio: 49,95 €

TARJETA GRÁFICA
GIGABYTE GTX 1650 MINI
Precio: 169,95 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX PLAY! 3
Precio: 29,95 €

SSD
GIGABYTE 240HB SSD 2,5" SATA
Precio: 40,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
MARS GAMING MPB650
Precio: 39,95 €

MONITOR
LG 24MK400H-B
Precio: 119,95 €

AURICULARES
TRUST GXT 310D RADIUS
Precio: 25,95 €

TACLADO
TRUST G-LAB KEYZ NEON
Precio: 19,95 €

RATÓN
NACON GM-105
Precio: 9,95 €

ALFOMBRILLA
OZONE GROUND LEVEL S
Precio: 5,95 €

MANDO
TRUST GXT 540
Precio: 19,95 €

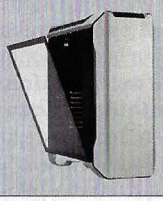
PRECIO TOTAL: 758 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

CAJA

COOLER MASTER SL600M
Precio: 149,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Elegante, sobria y con una facilidad de acceso a los componentes sensacional, para actualizar tu PC.



MICROPROCESADOR

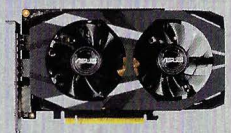
INTEL CORE I5-9400F
Precio: 174,95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Uno de los procesadores más equilibrados de la nueva generación Intel, de gran relación calidad/precio.

TARJETA GRÁFICA

ASUS DUAL GTX 1660TI
Precio: 325 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Recién aterrizada, la serie GTX 1660 ofrece gran potencia a buen precio, como este modelo de ASUS.



SSD

WD BLUE 3D NAND 500GB M.2
Precio: 87,95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Disponer de un SSD fiable y rápido es hoy toda una necesidad, y este M.2 de WD es una elección perfecta.

MONITOR

MSI MAG241C
Precio: 249 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

Es compatible FreeSync, tiene un diseño curvo y una tasa de refresco de 144 Hz para jugar a HD al máximo.

TECLADO

OZONE ALLIANCE
Precio: 39,95 €
Más información: Ozone
Web: *www.ozonegaming.com*

Un teclado híbrido que aporta lo mejor de mecánicos y de membrana, en una integración perfecta.

ALFOMBRILLA

NACON PCMM-400
Precio: 19,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Si no creías que una alfombrilla profesional de tamaño XL podría costar tan poco, este modelo es la prueba.

PARA TU PC

actualizar tu equipo

www.game.es/pc-gaming/componentes

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

ASROCK FATAL1TY H370 PERFORMANCE

Precio: 119,95 €
Más información: AsRock
Web: *www.asrock.com*

El soporte perfecto para los procesadores Intel de 8ª y 9ª generación, que lo tiene todo en perfecto equilibrio.

PLACA BASE

BALLISTIX 16GB 2400MHZ

Precio: 99,95 €
Más información: Crucial
Web: *www.crucial.es*

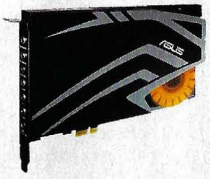
Asegúrate de contar con el mejor equipo en la memoria de tu PC gracias a los 16 GB de este modelo de Crucial.

MEMORIA RAM

ASUS STRIX SOAR

Precio: 64,95 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Una tarjeta de sonido con un DAC de grado audiçofilo, 7.1 canales y 116 dB SNR. ¿A que suena muy bien?



TARJETA DE SONIDO

COOLER MASTER MASTERWATT 750

Precio: 84,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Una fuente de alimentación modular que cubrirá todas las necesidades de tus componentes, sin problemas.

F. DE ALIMENTACIÓN

HYPERX CLOUD STINGER

Precio: 59,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Son ligeros, cómodos, poseen cancelación de ruido y la calidad de su sonido no te pasará desapercibida.

AURICULARES

HYPERX PULSEFIRE CORE

Precio: 34,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Un gran ratón gaming no debe ser enormemente caro. El Pulsefire lo tiene todo para ser tu preferido.

RATÓN

NACON GC-200WL

Precio: 39,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Un mando inalámbrico de perfecta ergonomía y precisión, para disfrutar de todos tus juegos.

MANDO

PRECIO TOTAL: 1.551€

TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
IN WIN 307
Precio: 269 €

PLACA BASE
GIGABYTE Z390 AORUS PRO WIFI
Precio: 215 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I9-9900K
Precio: 599 €

MEMORIA RAM
HYPERX PREDATOR RGB 32GB
Precio: 325 €

TARJETA GRÁFICA
ZOTAC RTX 2080TI TRIPLE FAN
Precio: 1.199 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX G6
Precio: 149,95 €

SSD
WD BLACK 500GB NVME M.2
Precio: 124,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
ASUS ROG THOR 850P
Precio: 235 €

MONITOR
GIGABYTE AORUS AD28QD-EK
Precio: 599 €

AURICULARES EXCLUSIVO GAME
HYPERX CLOUD ALPHA PURPLE EDITION
Precio: 99,95 €

TECLADO
ROCCAT VULCAN 120 AIMO
Precio: 159,95 €

RATÓN
RAZER DEATHADDER ELITE
Precio: 69,95 €

ALFOMBRILLA
RAZER GOLIATHUS CHROMA
Precio: 39,95 €

MANDO
RAZER WOLVERINE ULTIMATE
Precio: 179,95 €

PRECIO TOTAL: 4.266€

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

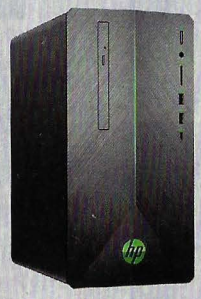
EQUIPOS COMPACTOS

HASTA 1.000 €

HP PAVILION GAMING 690 0028NS

Precio: 699 € **Disponible:** *www.hp.com*

Sí, HP ha hecho posible, en muy poco espacio y por un precio muy ajustado, disfrutar de un PC para jugar con componentes actuales. Un pequeño equipo quye puede con todo, limitando el detalle, eso sí.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i3 8100
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

LENOVO LEGION T530

Precio: 1249 € **Disponible:** *www.lenovo.com*

Este modelo de la familia Legion es un equipo que busca el equilibrio a un precio razonable. Y su agresiva estética y portabilidad seguro que lo convierten en la envidia de todos tus amigos.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI AEGIS 3 8RC 007EU

Precio: 1598.95 € **Disponible:** *es.msi.com*

Los Aegis 3 de MSI son una familia de compactos que llevan años demostrando sus virtudes. Este es uno de los modelos más equilibrados de todos los disponibles, ofreciendo potencia a buen precio.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SD 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI TRIDENT X 9SE 015EU

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.msi.com*

Todavía alucinamos de la potencia que ha logrado comprimir MSI en este Trident. Componentes de ultimísima generación, puede con cualquier juego al máximo detalle y ocupa poquísimo espacio. ¡Increíble!

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 256 GB

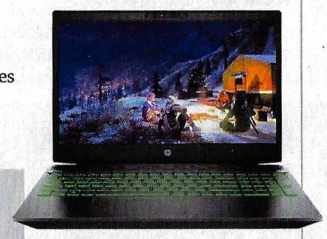
INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 15"

HP PAVILION GAMING 15 CX0014NS

Precio: 999 € **Disponible:** *www.hp.com*

HP es una de las marcas que ofrece equipos gaming, también portátiles, a precios más asequibles. ¿Quieres un ejemplo? Lo tienes en este modelo de la familia Pavilion que no renuncia a nada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

ASUS FX504GM EN125T

Precio: 1449 € **Disponible:** *www.asus.com*

También con la base de uno de los mejores i7 de octava generación para portátiles, lanza Asus un modelo que ofrece un excelente equilibrio en su configuración, por un precio envidiable para un portátil gaming.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI GE63 RAIDER RGB 8SE 033XES

Precio: 1849 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI se suma a la nueva generación de portátiles con gráficas RTX para disfrutar también del trazado de rayos en cualquier parte. Este modelo ofrece una envidiable configuración, sin dispararse en su precio.

FICHA TÉCNICA

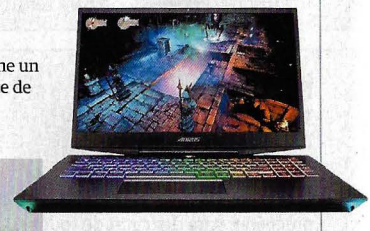
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

GIGABYTE AORUS 15 X9 7ES0252W

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.gigabyte.com*

Si tu presupuesto supera los 2000 euros, pero no quieres que se vaya mucho más allá, Gigabyte tiene un portátil gaming de última generación que te ofrece de todo, sin pasarse lo más mínimo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

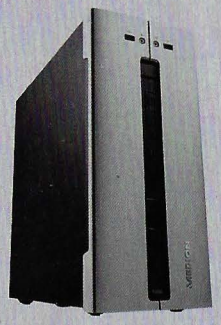
INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

MEDION M80
Precio: 819 € **Disponible:** *www.medion.com*

Un sobremesa para poder jugar a todo con buen diseño, buena configuración, estupendo equilibrio y por menos de 1000 euros. Pocos equipos vas a encontrar que te ofrezcan tanto.

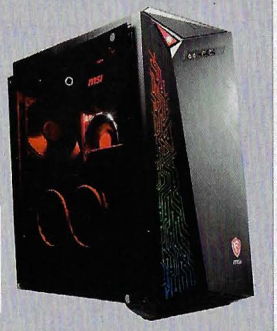


FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE A 8RC 264EU
Precio: 1449 € **Disponible:** *es.msi.com*

La variada gama Infinite de MSI ofrece en este equipo uno de los mejores ejemplos del equilibrio que logra la marca en sus configuraciones, ofreciendo potencia en un espacio mínimo. Muy recomendable.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB Optane
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MEDION X60 RGB
Precio: 1999 € **Disponible:** *www.medion.com*

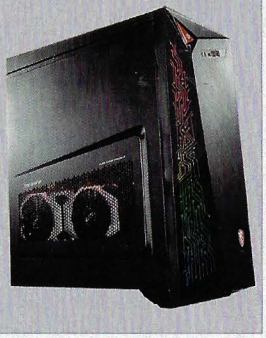
¿Hasta cuándo podrá mantener Medion una configuración como la del X60 RGB a un precio tan ajustado? Estamos ante un equipo que te durará años sin tocar ni uno solo de sus componentes.

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE X 9SE 249EU
Precio: 3299 € **Disponible:** *es.msi.com*

Sensacional configuración para estar a la última y llevar tus juegos al límite, con un precio que, aunque es alto, no resulta desproporcionado. Y además con el espectacular diseño de los equipos de MSI.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i9 9900K
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 17"

MSI PE72 8RC 006XES
Precio: 999 € **Disponible:** *es.msi.com*

El diseño sobrio de la carcasa de este portátil de MSI encierra en su interior un potente PC gaming que puede con todo. Como se suele decir, no hay que juzgar un libro por su portada...

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

MSI GS73 STEALTH 8RE 007XES
Precio: 1349 € **Disponible:** *es.msi.com*

Uno de los más completos y equilibrados portátiles gaming de MSI. Potencia, diseño, rendimiento y calidad, por menos de lo que puedes imaginar. Un portátil que te dará muchas alegrías.

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

MSI GE75 RAIDER 8SE 035XES
Precio: 1899 € **Disponible:** *es.msi.com*

Si te preguntas cómo puede ofrecer MSI este modelo con esta configuración por menos de 2000 euros, la clave está en que incluye FreeDOS como SO. Pero no creas que eso lo hace menos poderoso.

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

MSI GT75 TITAN 8SG 016ES
Precio: 4399 € **Disponible:** *es.msi.com*

¿Es este modelo de MSI el summum de los portátiles gaming? Si no es así, está realmente cerca. No hay nada más potente, espectacular y enorme en el mercado que el GT75 Titan, con lo ultimísimo en componentes.

FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i9 8950H
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

HASTA 1.000 €

DE 1.000 € A 1.500 €

DE 1.500 € A 2.000 €

MÁS DE 2.000 €

micromanía te regala

HOLLYWOOD MONSTERS 2

Vive una aventura de película, llena de monstruos, conspiraciones y misterio en uno de los mejores juegos de Pendulo, valorado en 10 €.

En «Hollywood Monsters 2» te metes en una película de animación. El increíble trabajo artístico de Pendulo en el juego llega a niveles sobresalientes.

"Disfruta de una de las mejores aventuras de Pendulo y vive un desafío... ¡de miedo!"

Vuelve Pendulo Studios con un juego de regalo en Micromanía, y lo hace con uno de los mejores ejemplos de la aventura "made in Spain". Disfruta del misterio de «Hollywood Monsters 2», de una ambientación espectacular y de una trama que te absorbe desde el primer minuto. Un auténtico juegazo que es historia del software patrio, valorado en 10 euros.

Dos reporteros en busca de aventuras

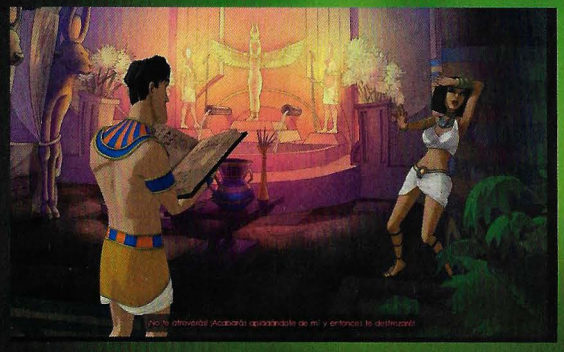
En «Hollywood Monsters 2» manejas los destinos de dos protagonistas, Dan Murray y Liz Alair, reporteros del diario The Quill. Él es un periodista deportivo que ha terminado con la paciencia de su jefe y ha sido degradado a la sección de sociedad. Ella, una novata que sueña con el reportaje de su vida. Han sido enviados a cubrir la información sobre la entrega de premios al cine de terror, en la mansión de William A. Fitzrandolph, el magnate de la MKO, cuando sucede algo extraño. Liz decide investigar... ¡y desaparece sin dejar rastro.

Lo mejor de Pendulo

«Hollywood Monsters 2» es una de las mejores aventuras que Pendulo Studios ha desarrollado jamás. No te puedes perder este juegazo porque, además... ¡son dos juegos!

Sí, esta edición de «Hollywood Monsters 2» no es la original, sino la especial que FX Interactive ofrece en su tienda digital, y que incluye también el primer juego de la saga. ¡Eso es!, en el mismo pack te puedes hacer con «Hollywood Monsters 1 y 2» de una sola vez.

Si eres fan de las buenas aventuras, y más de las de Péndulo Studios, no te puedes perder este regalazo. ¡Consíguelos ya!



¿Qué es lo que amenaza a los monstruos más famosos del cine? Controlando a dos personajes hay que encontrar la verdad sobre este misterio.

¿Podrás salvar a Liz con la ayuda de unos personajes tan extravagantes? El universo de «Hollywood Monsters 2» recoge los mitos del cine de terror de hace décadas y les da una vuelta de tuerca en una historia realmente magnífica.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Hollywood Monsters 2» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha la noticia destacada en web.

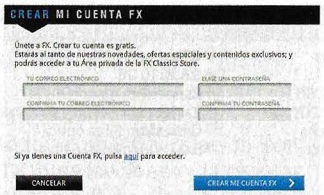
2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2,4 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 8600, Radeon HD 2600 o superior) **Disco duro:** 12 GB **Conexión:** ADSL

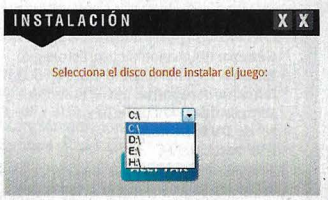
Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.



1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

2 Ya tienes activa tu copia de «Hollywood Monsters 2». Comprúebalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Hollywood Monsters 2» para acceder a tu área e instalarlo.

3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



WASTELAND 3

¿Listo para salvar el futuro de Arizona?

LA REFERENCIA

FALLOUT 4

La acción es muy diferente, pero el trasfondo y algunas mecánicas son muy similares.

ALTERNATIVAS

THE OUTER WORLDS
Nota: 81 — **MM 293**

FAIRY TAIL
Nota: 80 — **MM 301**

Cien años después de la bomba, la cosa no pinta bien para Arizona. Pero una oportunidad de futuro se presenta ante los Rangers cuando el autodenominado Patriarca de Colorado se pone en contacto contigo. Ayúdale en varias misiones, acaba con la amenaza contra su poder en que se han convertido sus hijos, y te ayudará a conseguir los recursos necesarios para que Arizona renazca de las cenizas. Un largo y peligroso viaje se abre ante ti, pero no hay nada que un Ranger motivado no puede conseguir, si cuenta con los aliados y el equipo adecuado.

Así regresa al PC una de las sagas míticas del mundo del rol. Una saga que, por añadidura, fue el origen del rol postapocalíptico, de la que bebieron clásicos como la saga «Fallout» y otros.

De nuevo en el yermo

«Wasteland 3» arranca con la selección de personajes. Sí, en plural, porque InXile apuesta desde el inicio por el control de grupo. O, en este punto, de pareja, para ser más precisos. Elegimos una pareja de entre cinco disponibles inicialmente y empezamos a vislumbrar el estilo de juego que nos espera. Cada uno de los personajes cuenta con tres habilidades básicas de inicio, una peculiaridad y un tercer parámetro que el juego define como fondo, y que es

"Vuelve el rol postapocalíptico original, lleno de posibilidades y con una rejugabilidad máxima"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Rol/Acción táctica/Estrategia
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** InXile Entertainment
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.inxile-entertainment.com/wasteland3*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes disponibles:** 10 (5 parejas)
- **Atributos básicos:** 7
- **Tipos de habilidades:** 4
- **Habilidades disponibles:** 22
- **Habilidades activas:** 3
- **Peculiaridades de personaje:** 17
- **Fondo de personaje:** 16
- **Multijugador:** Cooperativo online

ANALIZADO EN

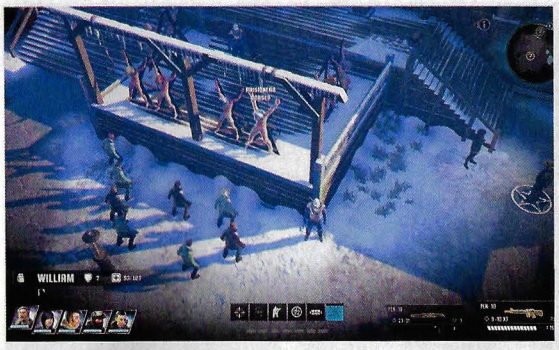
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 a 3.3 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 52 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

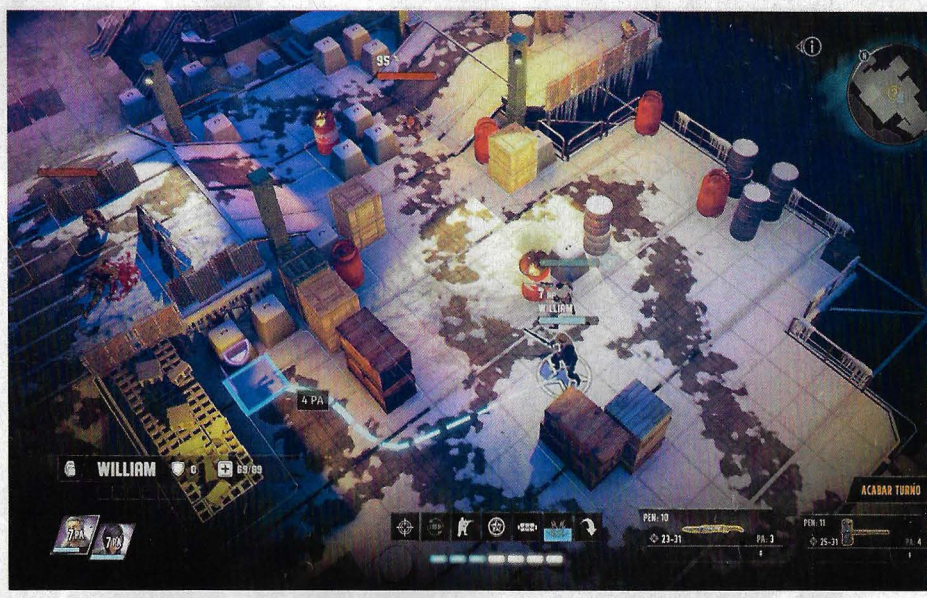
- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit



En el mundo de «Wasteland 3» quien la hace, la paga. A veces, de forma tremenda. Es la ley del más fuerte... o el más rico.

Consultar el mapa te viene muy bien, sobre todo al entrar en zonas desconocida. Intenta no ir a lo loco sobre tus objetivos.

Los disparos críticos dan la opción de escoger dónde apuntar al enemigo y la probabilidad de acierto. Recuerda a «Fallout 4».



¡Vuelve el rol postapocalíptico original! La tercera entrega de la saga que lo inició todo trae una historia profunda con múltiples ramificaciones, combates por turnos y posibilidades ilimitadas.

Hay que equipar bien a tus personajes. Eso sí, según las características que les hayas dado, podrán equipar o no diferentes elementos. Piensa bien cómo quieres jugar antes de elegirlas.

algoo así como una característica de personalidad concreta. Por supuesto, cuando avanzamos iremos mejorando estas habilidades básicas y ampliándolas con otras nuevas, pero los personajes ya tendrán un estilo de juego establecido. Teniendo en cuenta que hay decenas de habilidades disponibles, el equilibrio entre el grupo al completo vendrá del reclutamiento de hasta cuatro personajes más, hasta un total de seis, cuyas habilidades y características definen nuestro estilo y, por consiguiente, la relación con los PNJ y el mundo de juego. Y es uno de los pilares del progreso en «Wasteland 3».

Cada decisión, cada diálogo, cada acción, cada interacción afectan al mundo de juego y, sobre todo, a nuestra relación con las distintas facciones y la reputación que tengamos frente a ellas. Así, se crean y rompen alianzas, algunas relaciones y acciones con ciertos personajes o facciones se vuelven imposibles, o bien muy accesibles, y a medida que progresamos, nuestro equipamiento, habilidades y fondo crean una aventura única en cada partida.

Y es que la rejugabilidad es una de las grandes virtudes de «Wasteland 3». Eso, y un diseño de combates por turnos sensacional. Recuerda, en muchos detalles, a la serie «XCOM». Las habilidades y equipo de cada personaje y la interacción con el entorno ofrecen combates siempre cambiantes. Y, en ellos, nos llegamos a enfrentar a todo tipo de enemigos, desde pequeñas bestias mutantes a enormes monstruos mecánicos.

«Wasteland 3» es, sin duda, uno de los mejores JDR de 2020. Una auténtica joya para el fan. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Hazte Ranger y salva Arizona en un mundo postapocalíptico. Vive el rol en un mundo donde sobreviven los más fuertes y astutos, y dirige a un grupo de personajes al servicio del patriarca de Colorado.

LO QUE NOS GUSTA

- El desafío global. Es un mundo duro y cruel y se nota. Los errores se pagan, y a veces de forma brutal.
- Estupendos diálogos y desarrollo de personajes.
- La posibilidad de llevar la dificultad al límite, para los amantes de las experiencia de rol más extremas.
- Enormes posibilidades de rejugabilidad.

LO QUE NO NOS GUSTA

- De nuevo, un juegazo que se queda sin doblaje.
- Muchos problemas en el cooperativo online en las primeras semanas tras el lanzamiento.
- Lo de las mascotas no termina de convencer.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Sin duda, las expectativas que había sobre el regreso de «Wasteland» se cumplen con creces. Tú defines la evolución de la historia, cada detalle estético y de jugabilidad sobre tus personajes y grupo, y cada acción influye en el desarrollo de la trama y la evolución del mundo de juego. Posibilidades casi ilimitadas en un mundo cruel y fascinante.

LA NOTA 89

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 77 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 86

RELICTA

¡Resuelve el enigma lunar!

LA REFERENCIA

PORTAL 2

Pese a sus años, sigue siendo una referencia absoluta en cuanto a diseños de puzles.

ALTERNATIVAS

THE TALOS PRINCIPLE

No comentado en MM

THE WITNESS

No comentado en MM

El futuro, desde el punto de vista científico, es brillante. El s.XXII abrirá un nuevo universo de posibilidades gracias a la física cuántica, y el desarrollo de tecnologías para la terraformación de planetas y satélites ayudará a crear nuevas colonias y explorar el espacio. Tan es así que Kira Patel, la hija de Angélica Patel, brillante física que lleva trabajando varios años en la colonia de la base Chandra, en la luna, está a punto de recibir la visita de su hija. Kira Patel acaba de doctorarse en física en la Universidad de Alta Samarcanda –no, no está en la Tierra– y quiere visitar a su madre. Pero, cuando está a punto de llegar, algo sucede. Algo que trastocará la vida en la base, dejará aislados a los compañeros de Angélica y amenaza con acabar con la colonia.

El enigma Relicta

La historia de «Relicta» suena perfecta como punto de inicio de una película de ciencia ficción. Pero, en realidad, el juego de Mighty Polygon no es una aventura ni un título de acción, sino de puzles. En concreto, de puzles 3D que toman elementos del escenario como piezas. Se trata de cubos que podemos manejar con unos guantes especiales y modificando dos parámetros: magnetismo y gravedad. Así, podemos moverlos, elevarlos, pegarlos a ciertos ele-

"Resuelve un desafiante conjunto de puzles 3D futurista, que te atrapa al instante"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Puzles
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio:** Mighty Polygon
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 19.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *mightypolygon.com/relicta*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Biomas/regiones:** 5 (más estación Shackleton)
- **Mapas totales:** 17
- **Parámetros controlables:** Gravedad y magnetismo
- **Parámetros extra:** Teleportación
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

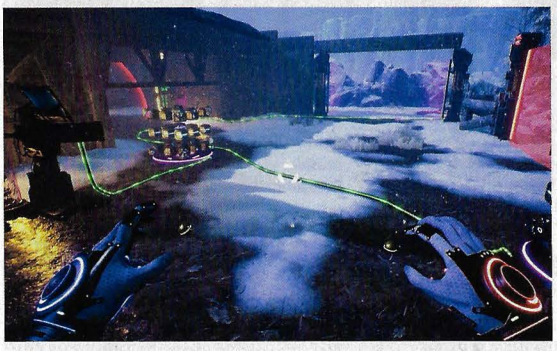
- **CPU:** Core i3, Athlon 64 X2 6400
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 560, Radeon HD 5770
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 7 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

Algunos de los cubos pueden teletransportarse. Pero piensa bien los pasos a dar para que lleguen al lugar adecuado.

Desde la base de Shackleton accedemos al resto de áreas en las que se desarrollan los biomas y experimentos lunares.



Ciertos mecanismos activan las puertas energéticas. Es el único modo de avanzar, así que apáñatelas para activarlos todos.

La física te abre las puertas del futuro en «Relicta». Y lo hace literalmente. Enfúndate unos guantes especiales y maneja gravedad y magnetismo para resolver puzles 3D de gran complejidad.

Los colores son un indicativo para que los cubos y otros elementos se atraigan o repelan. Añade la gravedad y podrás controlar el área de influencia de estos efectos a tu antojo. O casi.

mentos del escenario o hacer que se repelan al invertir la polaridad. El objetivo, siempre, es activar ciertos mecanismos que abran puertas de energía que nos permitan avanzar.

En «Relicta» el mundo de juego se divide en cinco regiones, definidas por sus biomas –la terraformación–. En cada área, además de los puzles, podemos encontrar objetos y mensajes que van dando forma a la trama y descubren lo que se oculta en la base lunar y las causas del accidente que han puesto en jaque la existencia de Chandra. Sin embargo, da la sensación de que esta narrativa –que podría ser similar a la de clásicos como «Portal 2»– no se llega a explotar del todo, centrándose más en los puzles en sí. No es algo malo, desde luego, pues el diseño de Mighty Polygon de sus puzles y entornos en sensacional. Es inteligente, exigente –a veces, demasiado– y exige no solo sagacidad sino también precisión.

Aquí, en algunos momentos, sí es fácil complicarse la vida porque un ajuste de milímetros a veces puede dar al traste con varios pasos previos y tener que empezar de nuevo la resolución del puzle, pero en general todo funciona a la perfección. Aunque exigente, el diseño de los puzles de «Relicta» te atrapa. Quizá el punto flaco del conjunto es que, inevitablemente, en algún momento se siente repetitivo. Al fin y al cabo, solo controlamos dos efectos, pero la variedad de los diseños es satisfactoria y ofrece un desafío que puede durrar más de 10 horas, sin problema. Para un juego de puzles no está nada mal y, además, a un precio realmente bueno. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Viaja a la Luna del s.XXII y resuelve todos los puzles que te esperan allí. Maneja a tu antojo gravedad y magnetismo con tus guantes y resuelve docenas de puzles 3D en un gran desafío mental.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño de los puzles y que con tan solo un par de elementos se puedan conseguir tantas variaciones.
- El añadido de la teleportación en algunos puzles aporta un elemento de complejidad muy atractivo.
- El sencillo e intuitivo diseño de los controles. Les coges el tranquillo desde el primer momento.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La variedad de biomas es poco más que decorativa.
- Es una pena que las voces estén solo en inglés.
- En algunos momentos se vuelve algo reiterativo.
- La historia podía haberse explotado algo más.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

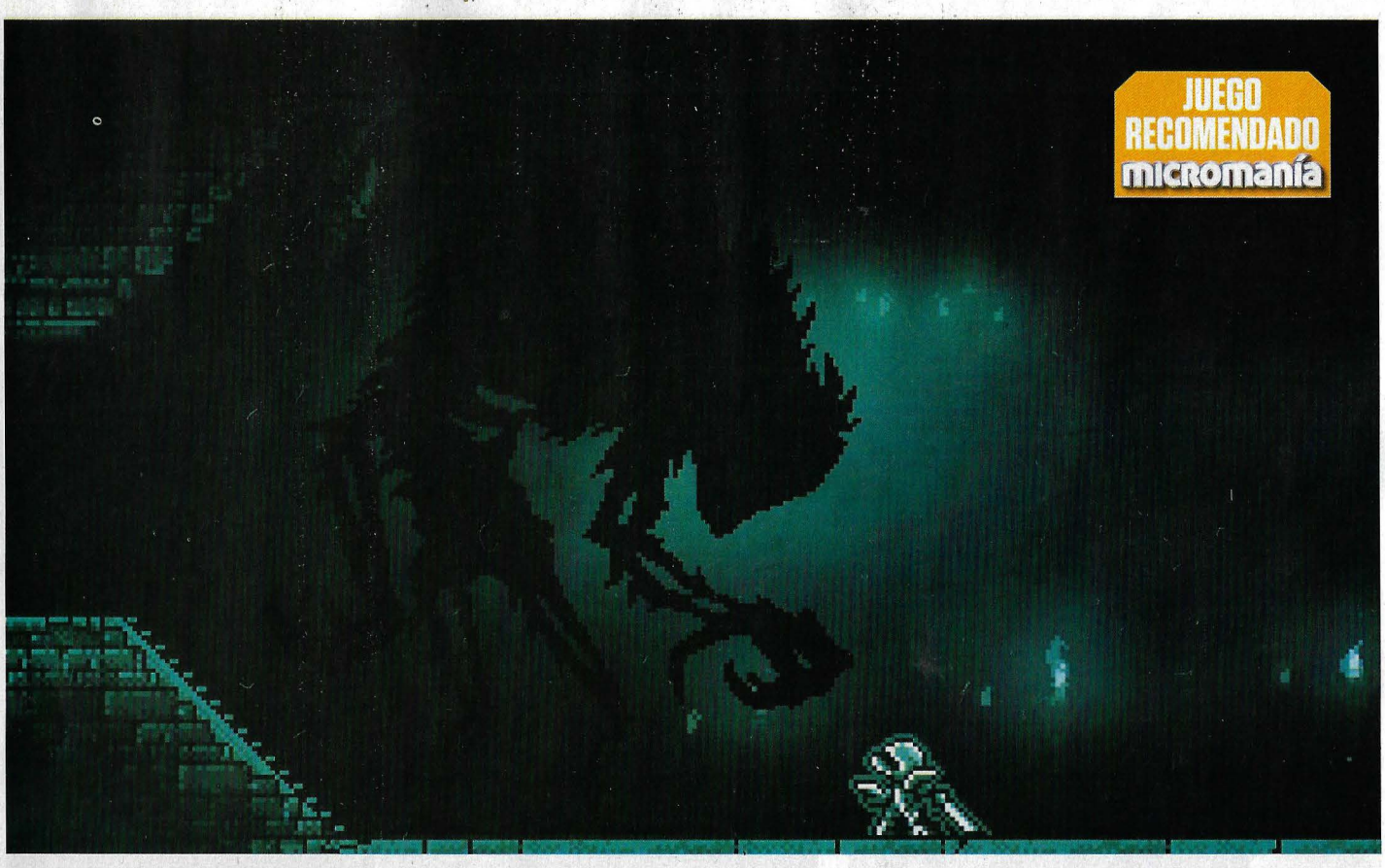
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Con solo tres parámetros controlables -magnetismo y gravedad de manera directa, y teleportación con la ayuda de varios mecanismos- Mighty Polygon construye un mundo de puzles 3D que te atrapa desde el primer minuto. Quizá en ocasiones peca de ser algo repetitivo, pero los diseños están llenos de inteligencia y exigen devanarte los sesos.

LA NOTA 86

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 75 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72



INMOST

¡Combate a la oscuridad del alma!

LA REFERENCIA

GRIS

Otro juego indie fascinante en su narrativa y jugabilidad, plagado de simbolismo.

ALTERNATIVAS

BLASPHEMOUS

No comentado en MM

ORI & THE WILL OF THE WISPS

Nota: 92 **MM 297**

El universo de «InMost» es oscuro. Pero también luminoso. Es opresivo. Pero también libre. Es íntimo. Pero también épico. El universo de «InMost» no es un universo. Son tres. Pero en el mismo. La historia de «InMost» es íntima, pero a la vez universal. Trágica, pero esperanzadora. «InMost» es una pequeña joya indie que comprime en su breve, comprimida historia la de tres almas, una niña, un vagabundo y un caballero de brillante armadura. En realidad, las tres están entrelazadas, pero es algo que solo vas descubriendo a medida que avanzas. Y, al final, el corazón se te queda encogido en el pecho. El periplo por el que Hidden Layers games lleva al jugador en «InMost» es una montaña rusa de emociones que te deja tan satisfecho como acongojado.

Emociones con estilo retro

«InMost» comienza como muchos otros juegos indie de estética retro. Su píxelart es lo primero que entra por los ojos y te deja impactado por su estilo y delicadeza. Pero ya desde el primer momento notas que, con solo la parte visual, «InMost» empeiza a jugar con tus sensaciones y emociones. El uso de una paleta bicromática en la mayoría de escenarios, que en ciertos momentos de intensidad dramática pasa a usar la luz como

"Vive una oscura y emotiva historia de estilo retro, metido en la piel de tres personajes"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Plataformas/Puzles/Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Hidden Layers Games
- **Distribuidor:** Chucklefish
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 12.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *inmostgame.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** 3 (niña, vagabundo, caballero)
- **Fases:** 31
- **Herramientas/Objetos:** 10
- **Ambientes:** 3 (casa, castillo, limbo)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

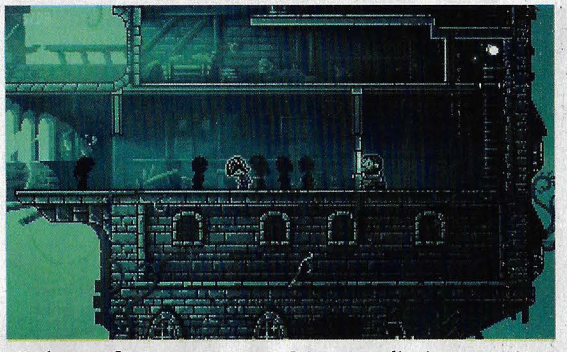
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 7

MICROMANÍA RECOMIENDA

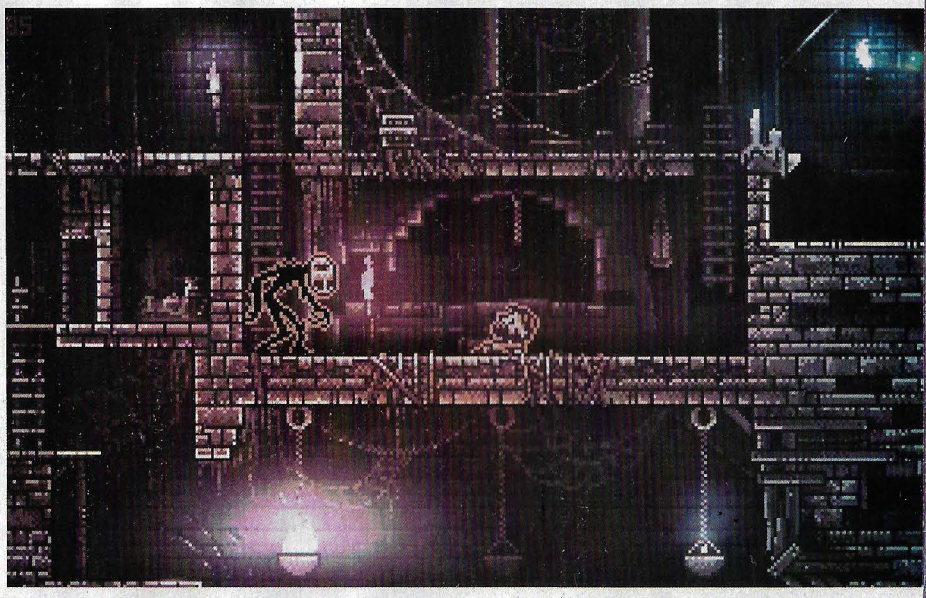
- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit



¿Qué se oculta tras esta puerta? A veces, reliquin trampas!

Algunas escenas son muy impactantes. La narrativa de «InMost», para ello, juega de modo magistral con la luz y el color.

¡Algunos personajes se ocultan en la oscuridad! Al avanzar se despeja lo oculto del mapa, así que explora cada rincón.



Tres personajes, aparentemente sin relación, exploran un universo que combina realidad y fantasía. «InMost» oculta tras sus preciosos píxeles una aventura llena de oscuridad y culpa.

El caballero de brillante armadura posee valor y arrojo, pero su corazón se ve amenazado por aquello que se oculta en las sombras. El contenido simbólico de «InMost» es realmente grande.

un añadido más, para potenciar el impacto de la escena en el jugador.

No solo Hidden Layers juega magistralmente son el apartado visual, sino que se apoya en una banda sonora que impulsa la narración a lo más alto.

Plataformas y puzles

Esa historia se vive, en su jugabilidad, como una combinación de puzles, plataformas, algo de acción y mucha exploración.

Durante el juego acompañamos a los tres protagonistas en sus entornos particulares y desafíos de forma distinta, pero al poco comprendes que sus historias son la misma. Que todo está relacionado. Que el simbolismo que utiliza «InMost» va descubriendo una historia compleja, trágica, donde el sentimiento de culpa se erige como eje de la trama.

Lo mejor es, como decimos, cómo en «InMost» se suma, en una perfecta sinergia, la parte audivisual y narrativa. La jugabilidad y lo que subyace tras los desafíos de habilidad. Porque, en realidad, en «InMost» cuenta más la historia que su estupenda jugabilidad.

«InMost» tiene, claro está, sus defectos. Es enormemente corto, aunque muy intenso. En ciertos momentos tiende a hacer de los lugares comunes parte de su ser. Pero todo eso no quita para que la propuesta de Hidden Layers Games no sea algo a lo que resulta enormemente difícil resistirse. Porque pese a lo oscuro y algo deprimente de su historia, consigue que sea casi imposible salir de ella sin llegar a su conclusión.

Quizá no sea un juego para todos, pero es una maravilla indie, de lo más recomendable. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Acompaña a tres personajes en una aventura de estilo retro. Resuelve puzles, combate a criaturas monstruosas y descubre los secretos de una familia. Una aventura con una oscura historia detrás.

LO QUE NOS GUSTA

- La trama y su narrativa. El uso de los tres personajes para contar la historia, llena de simbolismo.
- El sensacional uso de la música, la luz y el color para potenciar el dramatismo de la historia y las escenas.
- El apartado gráfico, de estilo retro, es espectacular.
- Los puzles y el uso de objetos y herramientas, que hacen la exploración muy fluida e intuitiva.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Que no esté doblado. Lógico, pero se echa de menos.
- Se hace corto y es muy corto. Quieres más.
- Escasa rejugabilidad tras acabarlo.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«InMost» es una aventura que rebosa intensidad emotiva y que cuenta una facinante y dramática historia. El uso de tres personajes llenos de simbolismo, el magnífico uso del color, la luz y la música, y su precioso apartado gráfico lo convierten en una pequeña joya indie que, pese a lo corto de su duración, merece la pena descubrir y disfrutar.

LA NOTA 89

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 80 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 79

El gremio de magos de Fairy Tail se vuelve a organizr tras siete años de ausencia. Durante ese tiempo han pasado muchas cosas en el mundo de Earth Land y toca volver a ganarse una reputación... y algo de dinero.

Muchos ataques mágicos tienen influencia de área, pudiendo golpear a varios enemigos a la vez.

Las cadenas de ataques son una característica realmete destacada del diseño de los combates.

A medida que desbloqueamos los mapas vamos accdiendo también a puntos de viaje rápido.

En las primeras misiones tenemos personajes invitados en el grupo, que luego desbloqueamos.

FAIRY TAIL

Más rol japo para inundar de fantasía tu PC

ALTERNATIVAS

FINAL FANTASY XV WIN. ED.
Nota: 86 **MM 275**

DRAGON BALL Z KAKAROT
Nota: 82 **MM 295**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Rol/Acción/Aventura
- **Idioma:** Inglés, Francés, Chino
- **Estudio/compañía:** Koei Tecmo Games
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 69.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.fairytailgame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4460
- **RAM:** 8 GB
- **Disco duro:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760
- **Sistema Operativo:** Windows 8.1 64 bit

Siete años sin actividad no parece mucho tiempo, pero para un gremio de magos en Earth Land puede suponer su desaparición total. Y dejar a manos de desalmados la vida de sus habitantes, además. Por eso, cuando el Fairy Tail decide reorganizarse no les queda otra que empezar a recorrer de nuevo las calles de Magnolia anunciando su presencia, adecentando un nuevo cuartel general, reuniendo a sus dieciséis integrantes y desarrollando sus habilidades y empezando a cumplir misiones de todo tipo para que su reputación crezca, al tiempo que sus ingresos y poderes, y así enfrentarse a los malvados que amenazan Earth Land. Y así es como entramos en el universo de «Fairy Tail».

Sí, sí, es cierto que el punto de partida del JRPG de Koei Tecmo se podría ajustar sin problema a muchos otros títulos del género. Pero, a diferencia de ellos, el origen de historia y personajes se encuentra en un manga del mismo nombre que, además, adapta de maravilla.

¡Revive el gremio!

Las bases de «Fairy Tail» no difieren demasiado de los cánones del género: exploración, reclutamiento de personajes, desarrollo de magia, equipo y habilidades... La diferencia es cómo lo hace.

En «Fairy Tail» el combate por turnos es la clave. Podemos formar grupos de hasta cinco personajes –aunque en la exploración solo manejamos uno directamente– que, en sus habilidades tienen acciones especiales, como ataques mágicos de área con los que podemos afectar a varios enemigos a la vez. Además, una característica es el uso de ataques en cadena, que se activan cuando conseguimos la energía suficiente, y pueden llegar a ser demoledores.

Para efectuar estas acciones necesitamos contar con el equipamiento adecuado en el que, especialmente, el uso de los cristales de Lacrima se vuelve clave.

Además, es tan importante el desarrollo de los personajes como del gremio. Debemos mejorar el cuartel general, la reputación, etc.

En conjunto «Fairy Tail» no es perfecto, pero sí divertido y completo. Eso sí, su precio es una barbaridad, más sin estar traducido. Incomprensible. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

El paso a PC del manga «Fairy Tail» nos deja un juego divertido y lleno de magia y combates que, con todos sus defectos (repetitivo, sin traducir...), te engancha y adapta el original bastante bien.

LA NOTA 80

METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA ND

GAME

ELIGE TU COLOR, **ILUMINA TU JUEGO**

SILLA GAMING RGB

GAME GT400

Compra **24 HORAS** en **GAME.es**

Descubre tu tienda más cercana en **GAME.es/tiendas**

Descarga nuestra App y descubre todas sus ventajas

Tras la Primera Guerra Mundial... ¡llega la guerra de las máquinas! Disfruta de la mejor estrategia bélica en tiempo real, inspirada por grandes clásicos del género, y con una ambientación alternativa realmente única.

¡No ataques de frente! Ni sin cubrirte. Para acabar con un mecha usa las armas adecuadas, y por detrás.

El uso de las coberturas es clave. Desde elementos naturales del entorno, hasta edificios, vallas, etc.

IRON HARVEST 1920+

¡La guerra de las máquinas!

ALTERNATIVAS

XCOM: CHIMERA SQUAD
Nota: 86 **MM 298**

TROPICO 6
Nota: 81 **MM 287**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Estrategia bélica
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** KING Art/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 2
- **PVP rec:** 49.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.iron-harvest.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4460
- **RAM:** 8 GB
- **Disco duro:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 960
- **Sistema Operativo:** Windows 10 64 bit

La Gran Guerra solo fue un aperitivo de lo que estaba por venir. La tecnología bélica desarrollada durante el conflicto se usó para crear legiones de monstruos mecánicos: mechas, sistemas armamentísticos, armas futuristas... Y, claro, las tres grandes potencias que han quedado en Europa arden en deseos de utilizarlas. La República de Polania, el Zarato Ruso-viético y el Imperio de Sajonia se han provisto de estas máquinas de destrucción masiva. Algunas pueden ser operadas por un solo hombre. Otras precisan de un escuadrón entero para manejar sus movimientos, recargar sus armas y dispararlas. Pero, aunque lentas, las últimas son capaces de provocar auténticas masacres con un solo disparo. La mejor infantería acompaña en el campo de batalla a estas bestias mecánicas para cubrirlas, protegerlas, distraer a los enemigos y emboscar a sus respectivas máquinas. La guerra, esta vez sí, puede arrasar el continente por completo.

¡Grandes batallas!

Lo que KING Art ha conseguido con «Iron Harvest» es devolver el mejor estilo de grandes clásicos del género a un juego de ambientación única. Cada facción posee una campaña propia de 15 misiones –14, Polania–. Además de las unidades humanas y la enorme variedad de mechas y máquinas de guerra, en cada misión controlaremos directamente al héroe. Este personaje no es una superunidad, pero sí posee una habilidad que le permite obtener ciertas ventajas en el campo de batalla.

La gestión del ejército por grupos –en la habitual gestión del género–, el uso de coberturas –tanto naturales, del entorno, como edificios y estructuras– y la especialización de armas y equipo, nos permiten librar batallas intensas y espectaculares en tiempo real.

La táctica es fundamental. Los ataques por flancos, emboscadas y, sobre todo, no lanzar a lo loco las unidades contra el enemigo, nos permite avanzar. Los fallos se pagan muy caros, así que mejor comienza por un nivel bajo de dificultad para cogerle el tranquillo

«Iron Harvest» ofrece un desafío estratégico bélico de primera. Una gozada para el fan. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«Iron Harvest» sigue la mejor tradición de clásicos de la estrategia en tiempo real, con una ambientación alternativa sensacional y un gran uso de las coberturas. Muy recomendable.

LA NOTA 86

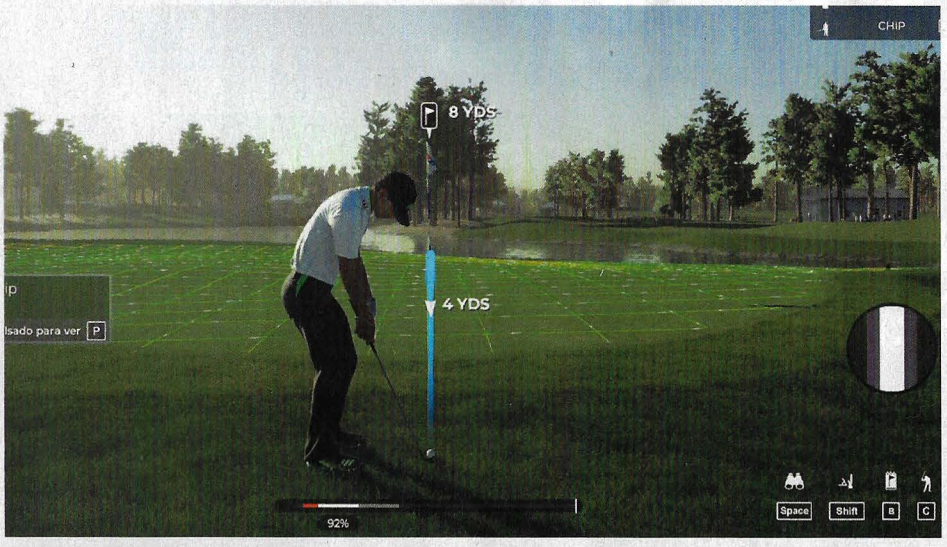
METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 74** METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 68**

GAME

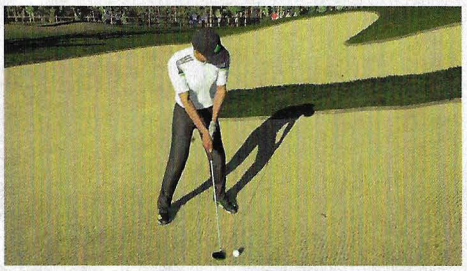
Compra **24 HORAS** en **GAME.es**

Descubre tu tienda más cercana en **GAME.es/tiendas**

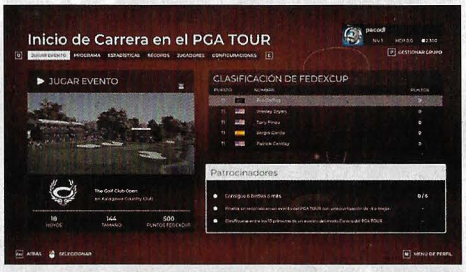
Descarga nuestra App y descubre todas sus ventajas

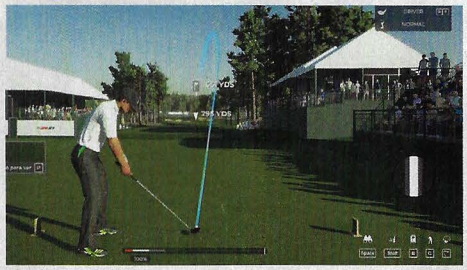


¿Quieres ser tan bueno como Jon Rahm? Bueno, eso necesita de mucha práctica y talento. Si no tienes la posibilidad de practicar en un campo de golf real, «PGA Tour 2K21» puede ser el mejor principio.



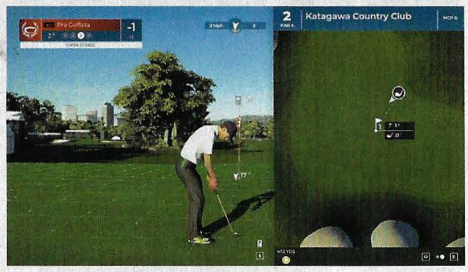
Hay que aprender el uso correcto de cada palo. Salir de un búnker de arena tiene su técnica.





Controlar los efectos no es cosa de un día, así como distinguir los tipos de golpes y usarlos correctamente.

La inclusión de un editor de campos nos permite tanto modificar los ya existentes como crear nuevos.



Las distintas vistas del green ayudan a embocar. La cámara libre es útil, aunque solo rota en torno al hoyo.

PGA TOUR 2K21

El mejor golf se juega en tu PC

ALTERNATIVAS

NBA 2K21
No comentado en MM

THE GOLF CLUB 2019
No comentado en MM

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** HB Studios Multimedia/2K Games
- **Distribuidor:** Take Two
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *pgatour.2k.com/es-ES*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 760 a 2.8 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 5770, GeFOrce GTX 650
- **S.O.:** Windows 7/8/10 64 bit

La popularidad del golf en España se la debemos, sin duda, al genial y recordado Severiano Ballesteros, al que sucedieron unos cuantos nombre propios más que hicieron común en nuestro país discusiones sobre este deporte que, antes, era tan elitista. A pesar de que sigue siendo complicado para muchos acceder a un campo de verdad y emular las hazañas sobre el green de Jon Rahm, la llegada de la saga «The Golf Club» hace un par de años nos puso las cosas algo más fáciles para disfrutar del golf, aunque fuera virtualmente. Ahora, llega la nueva entrega, ya reconvertida en la marca «PGA Tour 2K», con una ampliación de las licencias de PGA que incluyen campos, competición, jugadores y mucho más. Y, tras haberlo podido disfrutar unas cuantas horas, no cabe duda de que HB Studios se ha tomado muy en serio lo de mejorar lo que ya se vio el año pasado y ofrecer la, posiblemente, mejor experiencia de golf y la más realista que podemos encontrar en PC.

Técnica y práctica

«PGA Tour 2K21» quiere ser el simulador más realista al tiempo que accesible. "Quiere ser" es correcto porque, aunque en líneas generales se deja jugar bastante bien, hay momentos en que se nota que sus controles deberían estar algo más pulidos y dar más control real al jugador.

El diseño del control –ya sea con teclado y ratón o mando– se basa en el golpeo cuando un indicador llega a una zona concreta de una barra de potencia. A veces, por una décima de segundo o un milímetro todo se puede ir al traste. Antes, además, hay que elegir el palo correcto, el tipo de golpe –hay que saber cuándo dar un downswing lento o rápido, por ejemplo– según el terreno, etc. Exige práctica, paciencia y un muy buen ratón o mando. La precisión que se necesita es exagerada. Pero, con todo, la jugabilidad es buena. Las posibilidades de las cámaras disponibles, la variedad de los campeonatos, modos multijugador, el realismo de los campos y la posibilidad de practicar, jugar el campeonato oficial contra los grandes o crear sociedades para jugar con amigos lo hacen muy completo. Eso sí, a un precio elevado. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

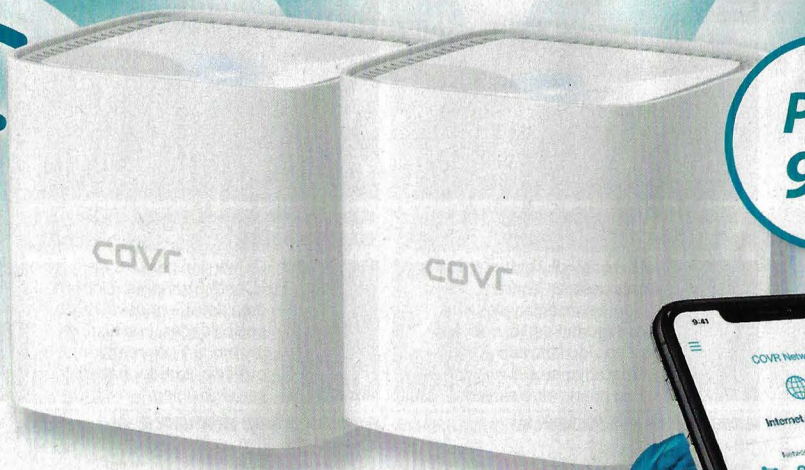
«PGA Tour 2K21» intenta ofrecer una experiencia realista de golf. Sus controles deberían ser más intuitivos y afinados, pero entre la oficialidad de la licencia y los contenidos es muy disfrutable.

LA NOTA 81

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 79 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 77

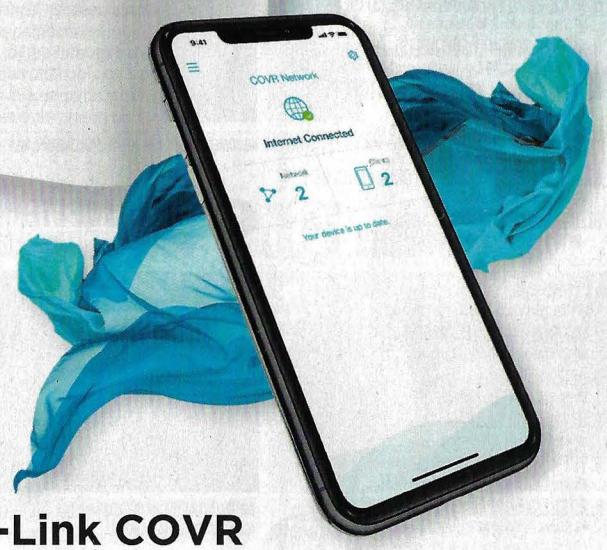
D-Link®
Building Networks for People

Wi-Fi que te sigue a todas partes
¡cobertura siempre al máximo!



PVP 97€

COVR



D-Link COVR Router/Extensores Wi-Fi Mesh Wi-Fi AC 1200 Doble banda

COVR-1102 (2 nodos) COVR-1103 (3 nodos)

Disfruta de una red Wi-Fi sin interrupciones en la que siempre estarás conectado al nodo/extensor más cercano. Con Wi-Fi EasyMesh™ ya no te quedarás enganchado al router sin casi cobertura, la conexión saltará al extensor con mejor señal itu medidor de cobertura siempre al máximo!

- Doble banda Wi-Fi AC 1200 Mbps. 2p LAN Gigabit (por nodo)
- Red WiFi Mesh (mallada), una red WiFi única para toda la casa en la que te conectas automáticamente al nodo más cercano
- Añade más nodos compatibles EasyMesh™ para expandir la red
- Nueva encriptación WPA3 para más seguridad y control parental
- Compatible con cualquier router u operadora, instalación sencilla desde app gratuita D-Link Wi-Fi para iOS/Android

Wi Fi CERTIFIED

Wi-Fi CERTIFIED EasyMesh™, máxima compatibilidad

Red WiFi única, más cobertura sin interrupciones

Wi-Fi Mesh, roaming al extensor más cercano

Funciona con cualquier router como extensores o uno de los nodos como router y el otro de extensor

2 Puertos de red Ethernet Gigabit en cada nodo para conectar por cable

MU-MIMO Más rendimiento con varios usuarios conectados

Más información en **https://dlink.to/wifiquefunciona**

D-Link®

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR (3)
   ■ Simulación ■ Microsoft
2. THE BARD'S TALE IV: BARROWS DEEP (16)
   ■ Rol ■ InXile Entertainment
3. LOS SIMS 4 (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. TOTAL WAR: WARHAMMER (16)
   ■ Estrategia ■ SEGA
5. FOOTBALL MANAGER 2020 (3)
   ■ Deportivo/Estrategia ■ SEGA
6. FIFA 20 (3)
   ■ Deportivo ■ Electronic Arts
7. MINECRAFT (7)
   ■ Simulación ■ Mojang/Microsoft
8. CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3 (18)
   ■ Acción ■ Activision Blizzard
9. THE ELDER SCROLLS ANTHOLOGY (18)
   ■ Rol ■ Bethesda
10. CALL OF DUTY BLACK OPS III (18)
    ■ Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI de agosto de 2020.

U.K.

1. MINECRAFT (7) (DESCARGA)
   ■ Simulación ■ Mojang
2. FOOTBALL MANAGER 2020 (3)
   ■ Deportivo ■ SEGA
3. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2020 (3)
   ■ Simulación ■ Microsoft
4. C&C THE ULTIMATE ED. (16) (DESCARGA)
   ■ Estrategia ■ Electronic Arts
5. M.F.S. 2020 PREMIUM DELUXE (3) (DESC.)
   ■ Simulación ■ Microsoft
6. F1 2020 SEVENTY EDITION (3)
   ■ Velocidad ■ Codemasters
7. DOOM ETERNAL WITH STEEL POSTER (18)
   ■ Acción ■ Bethesda
8. M.F.S. 2020 PREMIUM DELUXE (3)
   ■ Simulación ■ Microsoft
9. MINECRAFT W10 STARTER COLL. (7) (DESC.)
   ■ Simulación ■ Mojang
10. TITANFALL 2 (18) (DESCARGA)
    ■ Acción ■ Electronic Arts

*Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de septiembre de 2020.

U.S.A

1. CYBERPUNK 2077
   ■ Rol ■ Warner Bros. Interactive
2. SID MEIER'S CIVILIZATION VI
   ■ Estrategia ■ 2K Games
3. DOOM ETERNAL
   ■ Acción ■ Bethesda
4. GRAND THEFT AUTO V
   ■ Rol Online ■ Bethesda
5. THE SIMS 3 STARTER PACK
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. FLIGHTGEAR REALISTIC FLIGHT SIM 2020
   ■ Simulación ■ PixelClassics
7. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEG.ED.
   ■ Rol/Acción ■ Bethesda
8. FARMING SIMULATOR 19 PLATINUM ED.
   ■ Simulación ■ Maximum Games
9. THE SIMS 2 DOUBLE DELUXE
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
10. DOOM ETERNAL DELUXE EDITION
    ■ Acción ■ Bethesda

*Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de septiembre de 2020.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 DISINTEGRATION

■ ACCIÓN/ESTRATEGIA ■ V1 INTERACTIVE/PRIVATE DIVISION
■ TAKE 2 ■ 49.99 €

Una original y estupenda propuesta que ofrece acción, estrategia y desafíos con mucho estilo, que solo se va algo lastrado por lo reiterativo de sus misiones y un precio algo elevado.

■ COMENTADO EN MM 300 ■ PUNTUACIÓN: 80

3 DEATH STRANDING

■ AVENTURA/ACCIÓN ■ KOJIMA PRODUCTIONS
■ 505 GAMES ■ 59.99 €

La versión para PC de «Death Stranding» por fin está aquí. Su inusual ritmo, posibilidades, una historia profunda y la inmersión que ofrece al jugador hacen que sea algo único.

■ COMENTADO EN MM 300 ■ PUNTUACIÓN: 82

4 CONAN EXILES

■ ROL/ACCIÓN/MMO ■ FUNCOM
■ KOCH MEDIA ■ 39.95 €

Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 80

9 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

■ ROL/AVENTURA ■ OBSIDIAN
■ KOCH MEDIA ■ 49.95 €

Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 90

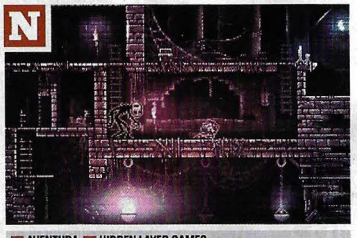
10 CONTROL

■ ACCIÓN/AVENTURA ■ REMEDY ENTERTAINMENT
■ 505 GAMES ■ 59.99 €

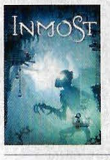
Remedy ha vuelto a lo grande. «Control» resume toda la experiencia del estudio con un juego plagado de acción, poderes paranormales, una gran historia y un mundo alucinante.

■ COMENTADO EN MM 291 ■ PUNTUACIÓN: 90

11 INMOST



■ AVENTURA ■ HIDDEN LAYER GAMES
■ CHUCKLEFISH ■ 12.99 €



Una aventura de estética retro que nos descubre una historia maravillosa en que la culpa y la tristeza dan forma a un desafío único. Maneja a tres personajes y resuelve todos los enigmas.

■ COMENTADO EN MM 301 ■ PUNTUACIÓN: 89

LA SELECCIÓN DEL LECTOR

En este apartado podrás ver los mejores juegos de cada género, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya. Tus votos son los que deciden cuál se convierte en el mejor título cada mes.

NOTA: Estos son los más votados en los siete géneros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol) según las preferencias de los lectores. Se destaca el título más votado por cada género, con el porcentaje correspondiente a los juegos de ese género concreto, en base a la antigua lista de cinco destacados.

ESTRATEGIA

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

La antigua China se ha convertido en la favorita de los estrategas.

35% de las votaciones

■ MM 288 ■ PUNTUACIÓN: 86
■ CREATIVE ASSEMBLY/SEGA ■ KOCH MEDIA

ACCIÓN

DOOM ETERNAL

«Doom» ha vuelto a lo grande renovando toda su fórmula.

39% de las votaciones

■ MM 297 ■ PUNTUACIÓN: 93
■ ID SOFTWARE/BETHESDA ■ KOCH MEDIA

AVENTURA

RED DEAD REDEMPTION 2

Una auténtica obra maestra en narrativa, diseño y jugabilidad.

37% de las votaciones

■ MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 93
■ ROCKSTAR ■ TAKE 2

1 WASTELAND 3

ROL/AVENTURA/ACCIÓN ■ INXILE ENTERTAINMENT
■ KOCH MEDIA ■ 59.99 €

La saga que inventó el rol postapocalíptico está de vuelta con un desafío sensacional. Ayuda al patriarca de Colorado en sus misiones y consigue su apoyo para salvar Arizona del desastre total. Aventura, acción, rol y monstruos mecánicos en un juego de posibilidades casi infinitas.

■ COMENTADO EN MM 301 ■ PUNTUACIÓN: 89

5 WILLY JETMAN ASTROMONKEY'S REVENGE

■ ACCIÓN/PLATAFORMAS ■ LAST CHICKEN GAMES
■ BADLAND GAMES ■ 12.49 €

Un indie español imprescindible por su perfecta combinación de jugabilidad, diversión, variedad, diseño artístico y sus múltiples guiños a títulos clásicos legendarios de hace décadas.

■ COMENTADO EN MM 296 ■ PUNTUACIÓN: 87

6 RELICTA

■ PUZLES ■ MIGHTY POLYGON/RAVENSCOURT
■ KOCH MEDIA ■ 19.99 €

Ambientación de ciencia ficción futurista, simulación física, puzles que ponen a prueba toda nuestra lógica y astucia... «Relicta» es de esos juegos que, cuando los pruebas, no puedes parar.

■ COMENTADO EN MM 301 ■ PUNTUACIÓN: 86

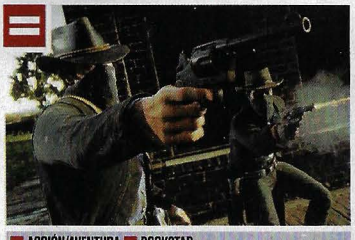
7 XCOM CHIMERA SQUAD

■ ACCIÓN TÁCTICA/ESTRATEGIA ■ FIRAXIS/2K
■ TAKE TWO ■ 19.99 €

La vuelta de la saga «XCOM» nos ha cogido por sorpresa, con una nueva propuesta que ofrece una jugabilidad renovada. El resultado ha sido tan bueno como te puedas imaginar.

■ COMENTADO EN MM 298 ■ PUNTUACIÓN: 86

8 RED DEAD REDEMPTION 2



■ ACCIÓN/AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE TWO ■ 59.99 €

Por fin ha llegado al PC. Un western que se vive como una película. Una obra maestra de la narrativa, el diseño de personajes, la ambientación y la dirección artística. ¡Imprescindible!

■ COMENTADO EN MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 93

12 ORI & THE WILL OF THE WISPS

■ PLATAFORMAS/ACCIÓN ■ MOON STUDIOS/XBOX GAME STUDIOS
■ MICROSOFT ■ 29.99 €

El regreso de Moon Studios nos trae una auténtica obra de arte audiovisual. La nueva aventura de Ori es una maravilla de jugabilidad, y un espectáculo gráfico y sonoro como no imaginas.

■ COMENTADO EN MM 297 ■ PUNTUACIÓN: 92

13 FAIRY TAIL

■ ROL/ACCIÓN/AVENTURA ■ KOEI TECMO GAMES
■ KOCH MEDIA ■ 69.99 €

Koei Tecmo nos sumerge en un JRPG lleno de combates, personajes carismáticos y humor, ambientado en el manga del mismo nombre. Si te gusta el género, te encantará.

■ COMENTADO EN MM 301 ■ PUNTUACIÓN: 80

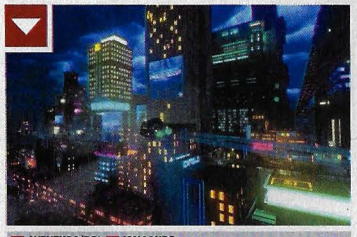
14 IRON HARVEST 1920+

■ ESTRATEGIA ■ KING ART/DEEP SILVER
■ KOCH MEDIA ■ 49.99 €

Estrategia en tiempo real en una realidad histórica alternativa tras la Primera Guerra Mundial. Maneja unidades humanas y mechas en la Europa de la década de 1920.

■ COMENTADO EN MM 301 ■ PUNTUACIÓN: 86

15 CLOUDPUNK



■ AVENTURA/ROL ■ ION LANDS
■ ION LANDS/MAPLE WHISPERING LIMITED ■ 19.99 €

Otro futuro distópico que parece salido de una mezcla entre "Blade Runner" y «Minecraft», por su estética pixel art maravillosa. Un placer de jugar y explorar, con un ritmo pausado.

■ COMENTADO EN MM 299 ■ PUNTUACIÓN: 82

ROL

THE OUTER WORLDS

La fantasía de ciencia ficción de Obsidian es el nuevo favorito.

33% de las votaciones

■ MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 81
■ OBSIDIAN ■ PRIVATE DIVISION

VELOCIDAD

F1 2020

La nueva entrega de la saga de Codemasters es aún mejor.

36% de las votaciones

■ MM 300 ■ PUNTUACIÓN: 90
■ CODEMASTERS ■ KOCH MEDIA

SIMULACIÓN

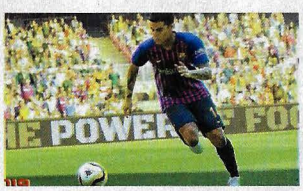
LOS SIMS 4

Los incombustibles Sims siguen mandando en la sim...ulación.

38% de las votaciones

■ MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
■ MAXIS / EA ■ EA

DEPORTIVOS



PES 2019

La mejor edición de «Pro Evolution Soccer» sigue líder.

33% de las votaciones

■ MM 280 ■ PUNTUACIÓN: 80
■ KONAMI ■ KONAMI

La iniciativa para dar el salto

Descubre todos los detalles

digital completamente gratis!!!

en www.fxinteractive.com

FX STORE

FAR CRY 6

Por Yara: ¡revolución o muerte!

El sueño de Antón Castillo es devolver a Yara su antiguo esplendor, aun a costa de la libertad de sus habitantes. Algunos lo llaman dictador... ¡como los guerrilleros a los que te vas a unir!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Toronto/Ubisoft
- **Fecha prevista:** 18 de febrero de 2021

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción**, ambientado en una dictadura de una isla caribeña, Yara.
- Seremos **Dani Rojas, un guerrillero que se une a la revolución** en Yara, contra el presidente Antón Castillo.
- El personaje protagonista **podrá ser hombre o mujer** a nuestra elección.
- Usaremos el **sistema "colmillos de alquiler"**, para contratar aliados animales, como Chorizo, un perro con ruedas.
- **Podremos manejar vehículos** y personalizar armas con chatarra.

El derrocamiento de Batista en 1959, antiguo dictador de Cuba, se debió a la revolución que Castro y los suyos impulsaron desde Sierra Maestra. Entonces, se impuso otro régimen en la isla caribeña que, para algunos, fue el nacimiento de una época de igualdad para los oprimidos cubanos y, para otros, el cambio de una dictadura por otra de distinto signo. Pero esa es otra historia. Sin embargo, la Revolución Cubana es lo que ha servido de inspiración a la historia de Antón Castillo, el presidente de Yara, que está preparando a su hijo Diego para ser su sucesor. ¿Su sueño? Convertir Yara en un paraíso tropical. Algo que, según los opositores de Castillo, hará mediante la fuerza, cortando la libertad de sus ciudadanos y empleando al ejército para reprimir a sus adversarios políticos a sangre y fuego. El aire huele a revolución en la isla de Yara.

La lucha por la libertad es lo que lleva a Dani Rojas a unirse a la guerrilla. Lo que nos llevará a nosotros a meternos en su piel, en la nueva entrega de «Far Cry».

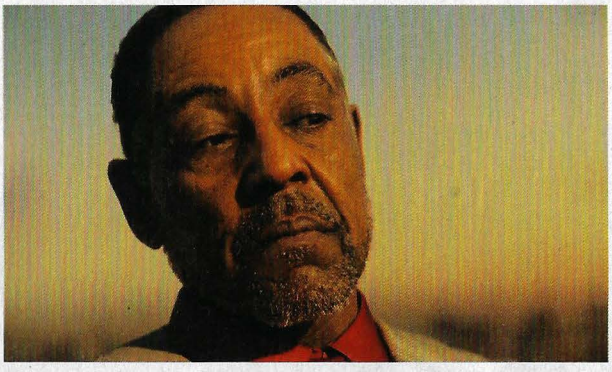
El futuro de Yara

No es la primera vez que un dictador hace aparicion en «Far Cry», pero sí la primera que Ubisoft

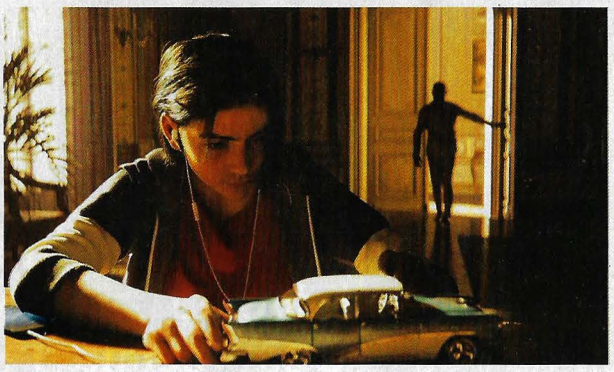
> **"La revolución estalla en Yara mientras el presidente Castillo prepara a su hijo para ser líder"**

La revolución ha estallado en Yara mientras el presidente Antón Castillo prepara a su hijo para sucederle. El dictador de la isla caribeña quiere un futuro esplendoroso para su país, pero los guerrilleros aseguran que para ello está dispuesto a sacrificar a su propio pueblo, su libertad e implantar sus ideas a la fuerza.

DE NUEVO, HOLLYWOOD PRESTA SU APOYO



Es ya habitual que los personajes clave de producciones de renombre como «Far Cry 6» usen actores famosos como caras reconocibles. Giancarlo Esposito, conocido por series como Breaking Bad o The Boys, interpretará al gran antagonista, el presidente de Yara, Antón Castillo.



El objetivo de Antón será preparar a Diego, su hijo -interpretado por Anthony González, que ponía la voz a Miguel en Coco-, para que se convierta en su sucesor y convierta Yara en el país que sueña. Aunque sea a costa de sus propios habitantes y su libertad.

hace un reconocimiento expreso de la inspiración política histórica para dar forma y dirección artística a la sexta entrega de la saga. Y más a lo grande que nunca.

Para empezar, de nuevo nos sumergiremos en un mundo abierto de enormes dimensiones. De hecho, el estudio afirma que el mapa será el de mayor tamaño de la saga. Los diseños nos llevarán de frondosas selvas a parajes urbanos y aldeas de todo tipo. Allí, metidos en la piel de Dani –que podrás ser hombre o mujer–llevaremos a cabo acciones de sabotaje, infiltración, tiroteos y contaremos con la ayuda de un equipo de personajes y guerrilleros, así como refuerzos un tanto peculiares, como

Un paraíso tropical que está a punto de convertirse en un infierno por la guerra. Los escenarios de Yara y su enorme mundo abierto -el más grande de toda la saga, según Ubisoft- nos recuerdan a muchos de otros juegos de Ubisoft. Desde las frondosas selvas hasta los entornos urbanos, como Esperanza, la capital de Yara.

El diseño de las armas de «Far Cry 6» será uno de sus elementos distintivos. Los guerrilleros usarán todo tipo de elementos y chatarra para mejorar y crear su arsenal. Cualquier objeto podrá convertirse en parte de una mortífera arma.

perros como Chorizo. Un perro salchicha montado en un carrito con ruedas.

El diseño de las armas será otro elemento clave. Podremos mejorarlas y diseñarlas con distintos objetos, aunque también podremos usar armas estándar. Como los vehículos, con decenas a nuestra disposición en el juego.

El estilo Hollywood

Para reforzar el realismo de la historia y del mundo de juego, Ubisoft ha echado mano de populares actores de Hollywood para dar vida a los personajes principales. Castillo está interpretado por Giancarlo Esposito y Diego, su hijo, por Anthony González. Además, Dani, nuestro personaje, contará con voz –literalmente– en el juego, a diferencia de otros títulos de la saga, de manera que tengamos una inmersión mucho mayor en la aventura y el mundo de Yara.

Quedan meses para que «Far Cry 6» llegue y muchos detalles por desvelar, pero ya notamos el espíritu revolucionario que nos llena. ¿Te unes a la lucha? **A.P.R.**

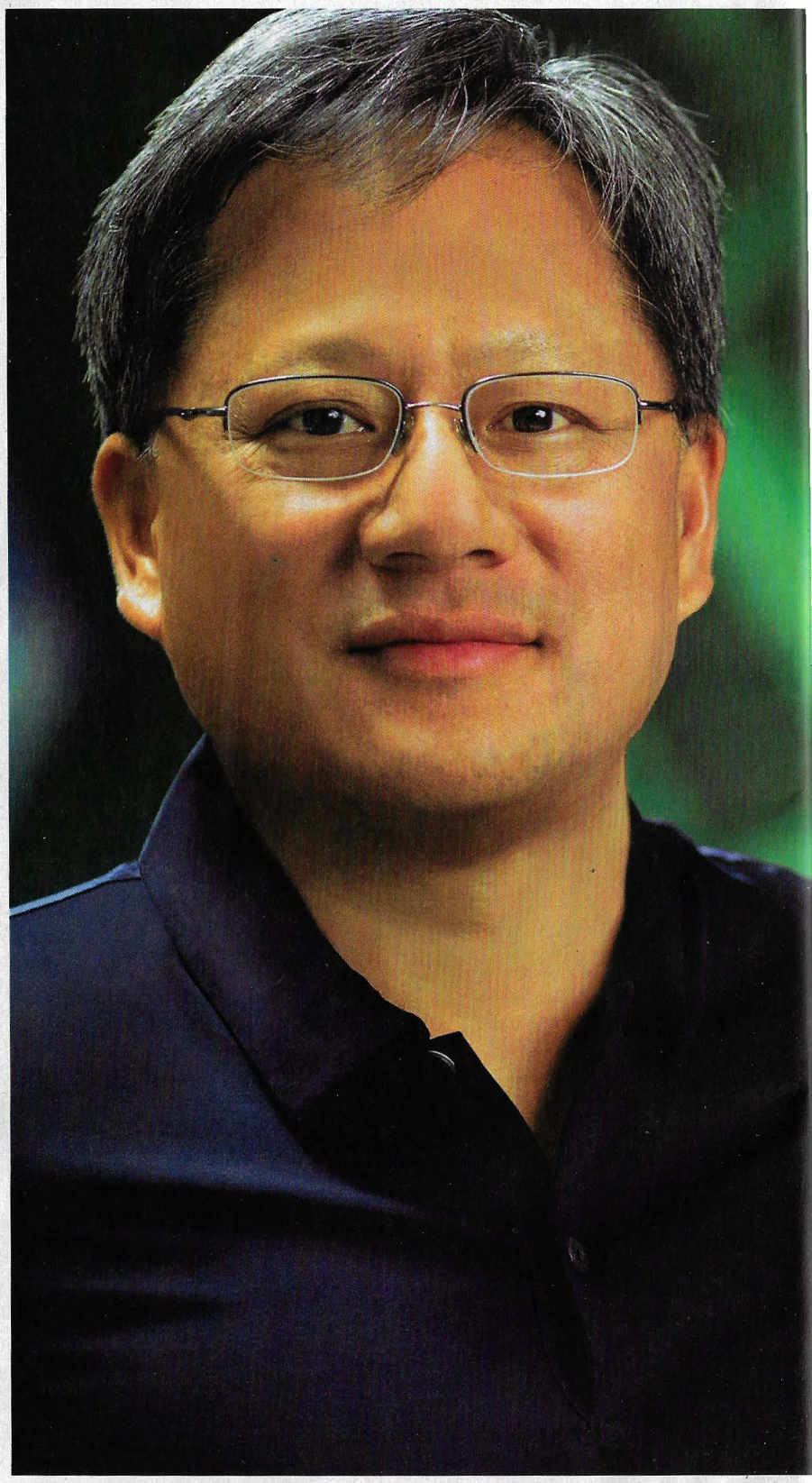
¡UNIRSE A LA REVOLUCIÓN EN YARA TENDRÁ SUS RECOMPENSAS, GUERRILLERO!

Ubisoft ya ha anunciado para «Far Cry 6» las ediciones especiales. La Gold incluirá el juego y el pase de temporada, la Ultimate sumará tres packs de contenido y la Collector's una réplica del "Tostador" y más extras físicos.

Pero si no puedes acceder a una de estas ediciones, Ubisoft no se ha olvidado de ti. Con solo reservar «Far Cry 6» podrás obtener el pack Libertad, con el arma Discos Locos y un traje especial para Chorizo, tu mascota en el juego.

JENSEN HUANG

INGENIERO ELÉCTRICO. COFUNDADOR, PRESIDENTE Y CEO DE NVIDIA. 57 AÑOS



Aunque nació en Taiwán, tiene nacionalidad estadounidense. Se crió en Kentucky y Oregon, graduándose en su universidad estatal como ingeniero eléctrico. Más tarde, consiguió un máster en su especialidad en la universidad de Stanford, en California.

Mientras vivía en Oregón comenzó a jugar al tenis de mesa en un club de Portland a los 15 años. Llegó a obtener el tercer puesto en la categoría de dobles en el Open de EE.UU.

Irónicamente, trabajó para AMD, tras su paso por la universidad, como diseñador de microprocesadores. Tras ello, en 1993 fundó NVIDIA junto a Chris Malachowsky y Curtis Priem para impulsar el procesamiento de gráficos 3D en el PC. Crearon la primera GPU en 1999.

Donó a la Universidad de Stanford 30 millones de dólares para construir una escuela de ingeniería que lleva su nombre. Es uno de los cuatro edificios que conforman el complejo de ciencia e ingeniería de la Universidad de Stanford.

Fue nombrado mejor CEO del mundo en 2019 por la Harvard Business Review. En 2018 obtuvo el segundo puesto y en 2017, el tercero.

Tras la compra de ARM por NVIDIA, afirmó que, en el futuro, NVIDIA podría construir sus propios procesadores, compitiendo así con AMD e Intel.

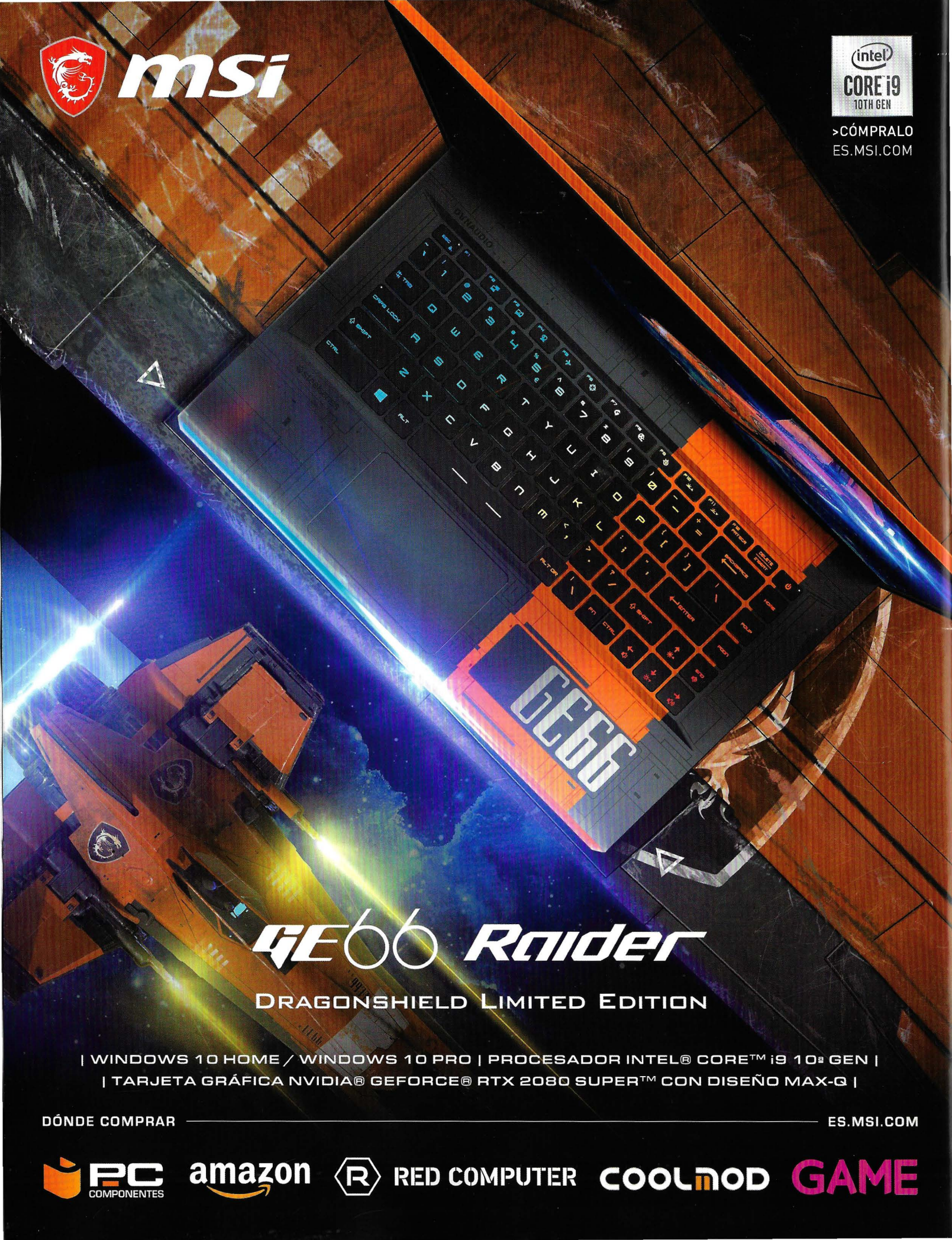
NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE micromanía
Podrás encontrarnos en tu punto de venta a partir del día
OCTUBRE 30

micromanía.es

¡DESCÁRGATE TU JUEGO!

HOLLYWOOD MONSTERS 1+2
¡VIVE UNA AVENTURA DE PELÍCULA EN TU PC!

¡Entra y consíguelo ya!


msi
intel
CORE i9
10TH GEN
>CÓMPRALO
ES.MSI.COM
GE66 Raider
DRAGONSHIELD LIMITED EDITION
| WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO | PROCESADOR INTEL® CORE™ i9 10ª GEN |
| TARJETA GRÁFICA NVIDIA® GEFORCE® RTX 2080 SUPER™ CON DISEÑO MAX-Q |
DÓNDE COMPRAR
ES.MSI.COM
PC COMPONENTES
amazon
RED COMPUTER
COOLMOD
GAME